



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL DE VALLADOLID
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

La enseñanza de inglés como segunda lengua a través de canciones

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA: MARÍA VELASCO VILLALIBRE
TUTORA: PAULA DE SANTIAGO GONZÁLEZ

Junio 2024

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado está dedicado a la enseñanza y adquisición de inglés como segunda lengua a través el uso de canciones en Educación Infantil. En primer lugar, explico cómo afecta la música en el desarrollo psicoevolutivo de los niños de 0 a 6 años y qué beneficios conlleva este recurso. Asimismo, explico cómo influye la música en la adquisición del inglés. En segundo lugar, presento la metodología, donde se describe la situación de aprendizaje imaginaria y se presentan las actividades detalladamente. Su objetivo es trabajar el vocabulario en inglés de las partes del cuerpo y las emociones desde una perspectiva lúdica. Por último, se encuentra la conclusión final.

Palabras clave: segunda lengua, vocabulario en inglés, canciones, música, Educación Infantil, perspectiva lúdica.

ABSTRACT

This Final Degree Project is devoted to the teaching and acquisition of English as a second language, through the use of songs in Early Childhood Education. In the first place, I explain how music affects the psychoevolutionary development of children from 0 to 6 years old and what benefits this resource entails. Likewise, I explain how music influences English acquisition. Secondly, I present the methodology, where the imaginary learning situation is described and the activities presented in detail. The aim is to work on the English vocabulary of body parts and emotions from a playful perspective. Finally, there is the final conclusion.

Keywords: second language, English vocabulary, songs, music, Early Childhood Education, playful perspective.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	4
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1. LA MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL TEMPRANA (0-3)	7
2.2. MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL (3-6).....	8
2.2.1. La introducción de la música en los diferentes cursos de Educación Infantil	10
2.2.2. Beneficios específicos de la música en Educación Infantil.....	11
2.3. LA MÚSICA COMO RECURSO DE ENSEÑANZA DE LA LENGUA INGLESA	26
2.3.1. Beneficios de utilizar la música como recurso para el aprendizaje de inglés como segunda lengua	27
2.3.2. Selección de canciones por parte del docente	29
3. METODOLOGÍA	31
3.1. Contexto.....	31
3.2. Tema a desarrollar y justificación.....	31
3.3. Objetivos generales y competencias	33
3.4. Métodos	35
3.5. Materiales y recursos digitales.....	36
3.6. Organización del alumnado y agrupamientos.....	36
3.7. Cronograma y organización del tiempo.....	37
3.8. Desarrollo de las sesiones	38
3.9. Evaluación	71
4. CONCLUSIÓN.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS.....	79

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El tema elegido para mi Trabajo de Fin de Grado es la enseñanza de inglés como segunda lengua a través de canciones. Esto se debe a la experiencia vivida en el Practicum II, ya que en el aula se trabajaba frecuentemente con canciones en las sesiones de inglés. Este tema me empezó a interesar cuando observé que los niños disfrutaban aprendiendo un idioma nuevo con este recurso. Además, gracias a la diversión y motivación que sentían con este tipo de aprendizaje lúdico, la adquisición del nuevo idioma era más rápida y eficaz. Así pues, he decidido investigar sobre el uso de la música en el aula para el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés.

Es por esto que el objetivo general de este trabajo es fomentar el aprendizaje de inglés como segunda lengua a través de la integración de canciones en el aula de Educación Infantil, para estimular el desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional de los alumnos en un entorno de aprendizaje motivador y seguro. Para conseguir este objetivo general, me he propuesto varios objetivos específicos:

- Investigar acerca del uso de la música en Educación Infantil, así como de sus beneficios y la relación con la enseñanza-aprendizaje de una L2, concretamente el inglés.
- Adquirir nuevo vocabulario en inglés.
- Desarrollar la conciencia fonológica y las habilidades de audición, pronunciación y comprensión.
- Desarrollar habilidades de motricidad fina y gruesa y la coordinación.
- Estimular y ejercitar la memoria a corto y, sobre todo, a largo plazo.
- Crear un ambiente lúdico para la adquisición de la L2 manteniendo el interés y la motivación.
- Fomentar la expresión emocional.
- Desarrollar curiosidad y respeto acerca de otras lenguas y culturas.

El presente TFG se divide en tres apartados bien diferenciados: la fundamentación teórica, la metodología y la conclusión.

En la fundamentación teórica, me he basado en dos aspectos relevantes: la música en diferentes etapas de la educación infantil, y la música como recurso de enseñanza de la lengua inglesa.

En la primera parte, describo, según numerosos estudios (Bernal y Calvo, 2000; Pascual, 2006; Akoschky et al., 2008), el lugar que ocupa la música en la primera y segunda etapa de Educación Infantil y cómo influye en el desarrollo psicoevolutivo de los niños de 0 a 6 años. Además, señalo otros estudios (Edgar Willems, Carl Orff, etc.) que proponen métodos de enseñanza a través de la música demostrando la eficiencia de esta en edades tempranas, además de todos los beneficios que conlleva en relación con el movimiento, las emociones, la memoria y la adquisición de vocabulario en inglés a través de una buena selección de canciones por parte del docente.

En la segunda parte, incido, de acuerdo con McAndrews, et al. (2020), en que la enseñanza de la lengua inglesa como segunda lengua (L2) debe comenzarse en la etapa de Educación Infantil. Además, según dice la experta en educación bilingüe Beatriz Barrantes Martín en la revista de Educación de la Universidad en Internet (UNIR) (2020), enseñar inglés a través de juegos e introducirlo en la rutina del niño es la mejor manera de que interiorice el idioma sin darse cuenta.

En cuanto a la metodología, presento una situación de aprendizaje hipotética que tiene como inspiración, como explico anteriormente, mi experiencia en el Practicum II en la clase de cinco años. Para su creación, parto de la base de que estos niños ya sabían algo de inglés, pero a la hora de trabajar sin recursos estimulantes, es decir, solamente con lápiz y papel, se distraían fácilmente. Por eso, he creado una situación imaginaria en la que pretendo trabajar el vocabulario de las partes del cuerpo a través de canciones y juegos. El hilo conductor de la situación de aprendizaje es el mundo de Harry Potter.

Por último, presento una conclusión general que refleja los aspectos teóricos y metodológicos más relevantes de mi investigación.

Finalmente, la bibliografía incluye los trabajos citados en el presente documento y los anexos presentan información complementaria para llevar a cabo la metodología.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. LA MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL TEMPRANA (0-3)

Según Akoschky et al. (2008), la educación musical es importante en el desarrollo psicoevolutivo de los niños. Desde que un bebé nace, podemos observar que proporciona respuestas a los estímulos musicales que recibe, pero para que este proceso ocurra, sabemos que comienza a reaccionar antes del nacimiento. Cuando el feto está en el vientre de la madre, puede escuchar y percibir las vibraciones de los sonidos internos procedentes de ella, como el latido de su corazón o el funcionamiento de sus órganos, y externos, como sonidos o la música. El aparato auditivo de los prenatales comienza su funcionamiento entre los seis y los siete meses y medio. En este periodo del proceso fetal, el niño es capaz de procesar, retener y comprender la información que escucha, y responde a esto mediante el movimiento. Por estas razones se dice que la formación musical empieza antes de nacer.

Desde que el bebé nace, expresa sus necesidades mediante sonidos y el llanto, pero sus conductas están relacionadas con la música que escuchó mientras estaba en el vientre de la madre; al igual que sus gustos musicales, teniendo preferencia por los sonidos ya escuchados en este lugar. Dichos acontecimientos tienen lugar gracias a la memoria prenatal.

A los cuatro meses el bebé emite sonidos juntando los vocálicos con los consonánticos y, a los seis meses, son capaces de identificar melodías y barbotearlas ordenando los sonidos a los que ha atendido. Entre los ocho y los 12 meses su comunicación progresa hasta que se vuelve más concreta, realizando ruidos, murmullos o gritos de manera intencionada para hacerse entender.

De acuerdo con Bernal y Calvo (2000), Pascual (2006) y Akoschky et al. (2008), entre los 12 y los 24 meses, el menor comienza a realizar movimientos al son de la música siguiendo el ritmo, así como a repetir ciertas palabras que escucha, también manteniendo el ritmo de la música. Por lo que se puede afirmar que el niño actúa de manera corporal y silábica ante los sonidos y la música que percibe. A los dos años, el pequeño comienza a hablar, lo que deriva en que represente las letras de las canciones que escucha repetidamente. En cuanto al movimiento, sigue el ritmo de la música dando golpes rigurosamente y mueve su cuerpo asociando cada acción al tempo preciso.

Al final de esta etapa, los pequeños comienzan a prestar más atención a los matices de la música que escuchan, intentando descifrar las letras de las canciones. La música en este periodo contribuye en el desarrollo de la coordinación, ya que esta incita al movimiento, y de la actividad social de los niños, creando un momento de motivación compartido con los compañeros (MDO, 2021).

Para que se produzca todo el desarrollo musical explicado anteriormente, es necesaria la colaboración de las personas que forman el entorno en el que vive el niño o la niña. Esos son los ámbitos en los que los infantes desarrollarán su personalidad (Fridman, 1988; y Pascual, 2006).

2.2. MÚSICA EN EDUCACIÓN INFANTIL (3-6)

En el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, la música en este segundo ciclo tiene cabida. Se presenta en el área tres: Comunicación y Representación de la Realidad, donde se define lenguaje musical como:

“medio que permite la comunicación con los demás y posibilita el desarrollo de aspectos como la escucha atenta y activa, la sensibilidad, la improvisación y el disfrute a través de la voz, el propio cuerpo o los juegos motores y sonoros. De la misma manera, también se aproximarán al conocimiento de distintas manifestaciones musicales, lo que irá despertando su conciencia cultural y favorecerá su desarrollo artístico” (p. 26).

Una de las competencias específicas (1) de la tercera área señala la importancia de que los niños desarrollen su motivación y curiosidad hacia los diferentes lenguajes comunicativos, por ejemplo, verbal y no verbal, musical, artístico, etc., así como hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras. Para conseguirlo, es necesaria la guía de un adulto como principal interlocutor, favoreciendo la posibilidad de que se den dichas situaciones. Otra de estas competencias específicas (3) trata sobre la evolución de los lenguajes una vez aprendidos. También acompañados por un adulto, los pequeños ponen en práctica el lenguaje no verbal, así como el oral, de manera que aprenden a regular su conducta y la expresión de sus pensamientos, emociones, necesidades o experiencias.

Con el paso del tiempo en esta etapa, los alumnos adquieren las diferentes maneras de expresión existentes y están suficientemente cualificados para transmitir mensajes, reales o inventados, a través de la música, plástica o medios digitales, entre otros, adecuados a su

proceso madurativo y de aprendizaje. Estos mensajes que los niños dan a conocer, con la participación de los adultos y en relación con la música, pueden ser, por ejemplo, a través de canciones navideñas, canciones sobre las emociones o canciones tradicionales, además de inventarse otras para expresar sus pensamientos, necesidades o deseos.

Este documento también enuncia los saberes básicos llevados a cabo por los docentes, así como los criterios de evaluación que los alumnos deben superar:



Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 95/2022 (p. 31-32).

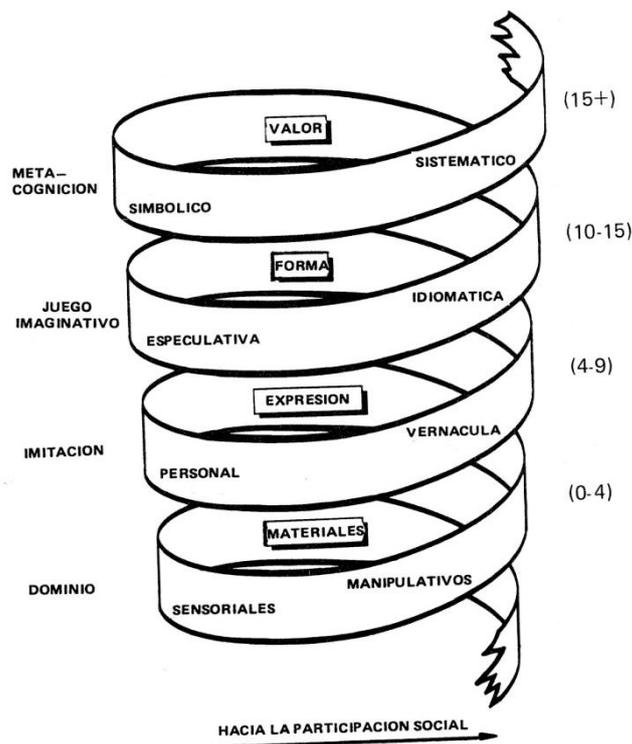
2.2.1. La introducción de la música en los diferentes cursos de Educación Infantil

Para continuar de acuerdo con Bernal y Calvo (2000), Pascual (2006) y Akoschky et al. (2008), cuando los niños comienzan la etapa de Educación Infantil, muestran unas características concretas: son capaces de diferenciar entre ruidos y sonidos musicales, distinguen los tempos que marca una melodía, la música que oyen deriva en el movimiento de su cuerpo que sigue el ritmo. Incluso, a modo de juego, tienen la capacidad de inventar un baile y canciones ya que, en esta etapa, descubren las variabilidades del ritmo y la musicalidad de las palabras.

En segundo de Infantil, el menor proyecta sus sentimientos a través de la música, es decir, se comunica mediante expresiones. El niño consigue determinar este medio de comunicación a través de la comprensión de los sonidos que escucha y, además, consigue incrementar su memoria auditiva, por lo que alcanza la capacidad de aprenderse canciones, entenderlas y crear unas nuevas con cierta coherencia. También distingue entre rápido y lento, y grave y agudo. Más tarde, hacia el final de este curso, puede dar palmas o hacer ruidos con el cuerpo al ritmo de la música.

Finalmente, en el tercer y último curso, el niño ya interpreta y asimila casi por completo los mensajes de las canciones a través de su letra, ya retiene una gran selección de canciones con las que ha aprendido el vocabulario de diversos temas, puede analizar y reflexionar acerca del contenido de la música que escucha. En torno al final de este curso, el pequeño canta canciones de su repertorio o inventadas mientras juega en un espacio en el que se siente seguro.

Pero Swanwick y Tillamn (1986), ya dieron nombre a cada uno de estos sucesos ocurridos con el paso de los años. Para ello, realizaron un análisis de 745 composiciones musicales pertenecientes a 48 niños de entre 3 y 11 años, y propusieron un modelo en espiral de desarrollo musical. Aquí, Swanwick (2021) describe ocho etapas evolutivas: sensorial, manipulativa, personal, vernácula, especulativa, idiomática, simbólica y sistemática. Las cuatro primeras son las que abarcan las edades del segundo ciclo de Educación Infantil, siendo la primera la que sucede sobre los tres años, la segunda a los cuatro años, la tercera se desarrolla en el periodo entre los cuatro y los seis años y, por último, la cuarta sobre los cinco años, cada una con sus respectivas características comentadas en el párrafo anterior.



La espiral del desarrollo musical según Swanwick y Tillman (1991).

2.2.2. Beneficios específicos de la música en Educación Infantil

El efecto de la música en los niños de 3-6 años provoca grandes beneficios su el desarrollo. A continuación, voy a explicar la relación de la música con tres beneficios específicos: el movimiento, las emociones y la memoria.

- Música y movimiento

Los seres humanos, desde que nacemos, expresamos las necesidades con nuestro cuerpo a través del movimiento, apoyado con el lenguaje oral para hacer que los mensajes que queremos transmitir sean más comprensibles. Los demás lenguajes existentes, como el no verbal, plástico o musical, se llevan a cabo mediante el lenguaje corporal.

Nuestro cuerpo adquiere el movimiento de forma organizada. En este sentido es de destacar el conocido psicólogo Jean Piaget, quien expuso las etapas del desarrollo: sensoriomotora, de 0 a 2 años; preoperacional, de 2 a 7 años; operaciones concretas, de 7 a 11 años y operaciones formales, a partir de 11 años (Piaget, 1981). Piaget y Flavell (1981, p. 170) creen que la

mayor diferencia entre la primera y la segunda etapa, las cuales abarcan las edades del primer y segundo ciclo de Educación Infantil, es que en una, las acciones que realiza el niño “están confinadas en la realidad”, mientras que, en la otra, estas acciones son dadas como “representaciones de la realidad” respectivamente. Es principalmente interesante para este estudio el periodo preoperacional, ya que es el que comprende las edades del segundo ciclo de Educación Infantil. Este pensamiento es estático e inmóvil, por lo que, en la mente del niño, no existe una organización cognoscitiva de los conceptos nuevos. Esto sucede porque, en esta etapa, el niño tiende a operar con imágenes concretas y estáticas de la realidad, así que no será capaz de relacionar las nuevas situaciones que se le presentan con las ya vividas, pero si aprenderá de las vivencias recientes. El pensamiento preoperacional es al que Piaget da más importancia, y es porque esta etapa posee la característica más relevante: el aprendizaje que ocurre en estos años de vida es irreversible (Piaget y Flavell, 1981).

También, Piaget (1981) trata la personalidad, el desarrollo psicomotor y el desarrollo psicosocial en relación con la música y el periodo preoperacional:

- Personalidad: los niños comienzan a expresar sus emociones y pensamientos a través del lenguaje oral, corporal o musical.
- Desarrollo psicomotor: la coordinación del cuerpo evoluciona y se adquiere la capacidad de seguir el ritmo de una melodía, incrementa el control de la motricidad fina y se forma la propia imagen corporal.
- Desarrollo psicosocial: por la influencia del grupo de iguales, la familia y la escuela, el niño descubre sus preferencias, capacidades y limitaciones de en todos los ámbitos de su vida, por lo que la música está incluida.

En la misma línea, Wallon (1976) marcó unas fases o estadios en este proceso, los cuales comprendían desde el nacimiento hasta la adolescencia, más concretamente, hasta los 15 años. Estos son: impulsividad motriz, emocional, sensoriomotor y proyectivo, personalismo, categorial, y pubertad y adolescencia. A continuación, me voy a centrar en los cuatro primeros estadios, que son los que abarcan la Educación Infantil y, aunque este apartado está destinado solamente al segundo ciclo, veo necesario comenzar a explicar estas etapas desde el nacimiento para lograr total comprensión:

1. Estadio de impulsividad

Este primer estadio comprende entre el nacimiento y los seis meses. Las necesidades fisiológicas del bebé producen en él movimientos para llamar la atención de los adultos que le rodean, lo cual crea un sentimiento de afectividad y cuidado del mayor hacia el pequeño. Muchas veces, estos movimientos no son coordinados ni controlados, pero forman parte del desarrollo del menor.

2. Estadio emocional

Sucede entre los 6 meses y el primer año de vida. Como su nombre indica, la emoción es el elemento clave en el transcurso de la formación del comportamiento. A través de la expresión de sus emociones, el individuo nos hace saber qué le gusta cuando muestra satisfacción o alegría, y qué le incomoda, revelando ese malestar mediante sonidos y movimientos de su cuerpo. Toda esta comunicación se destinada a la persona adulta y crea un vínculo entre el mayor y el pequeño que, en este estadio, comienza por parte del bebé, ya que “el primer comportamiento psíquico del niño es de naturaleza afectiva” (p. 138). Además, el bebé desarrolla un incremento de autoconciencia.

3. Estadio sensoriomotor y proyectivo

En esta etapa de 1 a 3 años, el niño posee una considerable capacidad de comprensión y reconocimiento del ambiente en el que se encuentra, por lo que puede distinguir los objetos con los que se topa e identifica el lugar en el que están colocados. La diferencia es que, al principio de este periodo de edad, “los objetos que rodean al niño comienzan a ser para él una ocasión de movimientos que poco tienen que ver con su estructura (la de los objetos)” (p. 175), mientras que al final, los niños ya reconocen su uso real.

También, se comienza a dar el lenguaje en el menor por imitación a los adultos, al igual que algunos gestos para situaciones concretas. Además, empieza a ocurrir la actividad simbólica, la cual permite al pequeño utilizar los objetos para su uso real o para uno imaginado.

4. Estadio del personalismo

El último estadio en la etapa de Educación Infantil engloba las edades de 3 a 6 años. Como hemos aprendido en el estadio emocional, los niños descubren sus preferencias y sus desagradados, pues es en el estadio del personalismo cuando estos se consolidan, ya que se forma su personalidad. Durante estos años, conocen su cuerpo y utilizan el movimiento para expresar sus representaciones mentales, tanto externas como internas. Esto permite al alumno crear una imagen de sí mismo logrando su personalidad, necesaria para diferenciarse de los demás.

El ritmo es una característica esencial para promover el movimiento. Toda melodía musical sigue uno concreto y particular. A partir de este, las personas creamos movimientos utilizando nuestro cuerpo, por ello, hemos escuchado alguna vez la expresión *moverse al ritmo de la música*. Pero ¿qué es el ritmo?

“El ritmo es un elemento premusical: se encuentra por doquier en la naturaleza como movimiento ordenado. Para que el ritmo se vuelva sonoro, el movimiento de un objeto cualquiera debe encontrar un obstáculo, y así tendremos el primer elemento de nuestro trabajo práctico: el choque sonoro” (Willems, 2002, p. 130).

El choque sonoro se refiere al sonido que producen los objetos al golpearlos contra otro objeto o con nuestro cuerpo. Pero antes de utilizar objetos, el primer elemento para crear el ritmo es la palmada. Para los niños, las palmas son un recurso muy atractivo, ya que pueden crear sonidos y ritmos solamente utilizando su propio cuerpo, o bien, cualquier superficie como una mesa o el suelo. También, estas palmadas pueden ser fuertes o suaves, rápidas o lentas, y pueden ir acompañadas de onomatopeyas, así como de la marcha, saltos, balanceos, movimientos giratorios, etc. (Willems, 2002).

Respecto a los estudios del conjunto de la música y el movimiento, podemos encontrar a diferentes eminencias como el artista visual Edgar Willems, el compositor alemán Carl Orff o al compositor y músico Émile Jaques-Dalcroze. Todos ellos desarrollaron sus propios métodos para la educación musical en relación con el cuerpo.

- Edgar Willems

Para realizar su estudio sobre educación musical, este artista parte de los estudios de psicología relacionados con este tema. Para él, la educación auditiva y la segregación de sonidos son los dos caminos principales para que el niño consiga seguir el ritmo de una canción ya que, con su adquisición, los pequeños podrán identificar y diferenciar la duración y la intensidad de los sonidos que escuchan (Pascual, 2006).

Gracias al aprendizaje las dos vías dichas, los menores dan un paso más para adentrarse en la educación rítmica que, junto al movimiento del cuerpo, surge el fenómeno de *ritmo viviente* (Willems, 2001). Asimismo, Willems otorga un papel fundamental al movimiento del cuerpo, pues en sus sesiones de iniciación musical destina una parte del tiempo a realizar composiciones basadas en los movimientos naturales corporales, por ejemplo, saltos, golpes, balanceos o carreras, entre otros (Willems, 1996).

- Carl Orff

Para Carl Orff, el comienzo de la educación musical reside en la educación rítmica. Por eso, en su método utiliza los ritmos del lenguaje habituales, es decir, el habla del día a día, practicando esto con refranes, rimas o combinaciones de palabras. Una vez que los niños ya han aprendido a llevar el ritmo, lo exteriorizan con movimientos del cuerpo, por ejemplo, dando palmadas siguiendo la rítmica natural de las palabras de un texto. El compositor utiliza esta técnica a modo de juego (Pascual, 2006).

La investigación de Orff no acaba aquí, puesto que el compositor Jos Wuytack la continuó. Mantiene el pensamiento del pionero en cuanto al uso del juego para el aprendizaje musical, ya que puede unir la música y el ritmo con los gestos corporales y la danza y, como resultado, obtiene el incremento de la imaginación, la atención, la socialización y la inteligencia en los niños, entre otras características beneficiosas. Así pues, Wuytack crea un nuevo recurso que engloba todo esto, es el *musicograma*, definido por Cuevas (2015, p. 43) como:

“[...] herramienta de visualización gráfica de la música, en la que aparecen representados los parámetros musicales de una pieza u obra musical mediante símbolos determinados, consiguiendo que el alumno trabaje la música de forma lúdica, además de facilitar la apreciación musical. Es una reproducción visual de una composición, en el que se utilizan colores, figuras geométricas y símbolos, donde los niños pueden señalar con sus dedos el ritmo, los diferentes temas y la estructura de la composición que están escuchando”.

- Émile Jaques-Dalcroze

Según Bachmann (1998) y Ruiz (2011) el método Dalcroze se basa en la conexión natural de la música y el movimiento del cuerpo en el espacio, con el objetivo de que las personas desarrollemos nuestras habilidades artísticas y se produzca el solfeo musical dalcroziano.

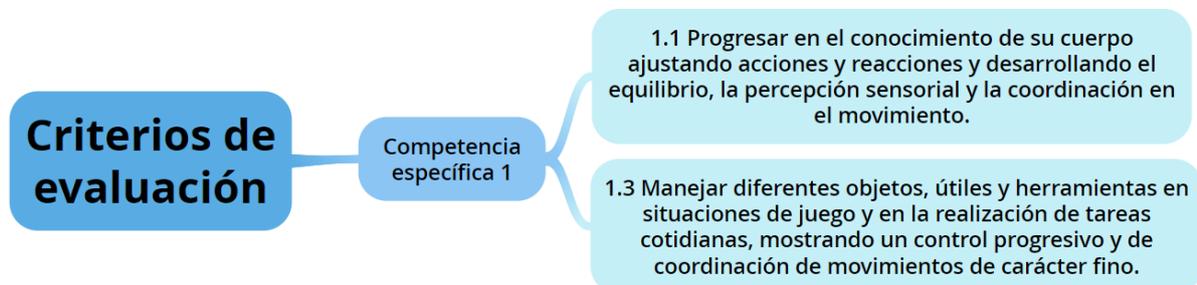
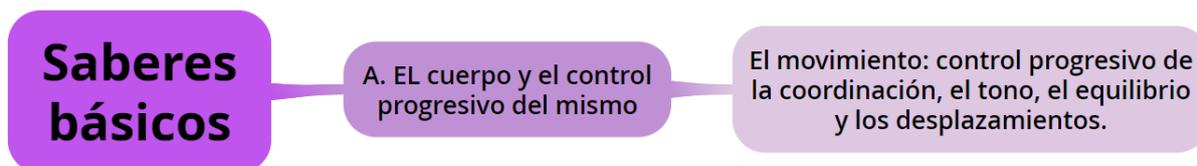
Este último concepto, el solfeo dalcroziano, relaciona ritmo con melodía, vinculando la voz con ejercicios corporales, ya que Dalcroze decía que la música se aprende a través del movimiento corporal.

El músico crea este método para estimular el desarrollo integral de los niños, para que se den cuenta de que su cuerpo es el primer instrumento, y que el espacio es el lugar idóneo para poner en práctica sus conocimientos musicales e improvisar, además de incrementar la capacidad de los pequeños para expresarse de manera no verbal y trabajar la música en grupo.

El movimiento relacionado con la música también tiene lugar en el Real Decreto 95/2022 en cada una de las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil:

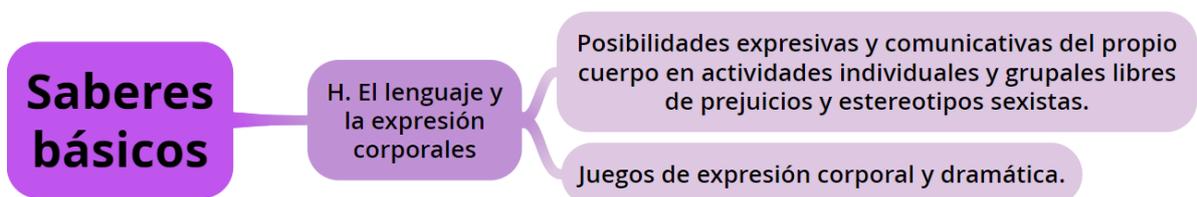
En el área uno, Crecimiento en Armonía, los niños reconocerán su cuerpo de manera global y parcial, así que serán conscientes de sus aptitudes y limitaciones al expresarse mediante el movimiento. Una de las competencias específicas (1) de esta área marca que, con el juego, los niños van a vivir experiencias necesarias para su desarrollo corporal, al igual que dicen algunos de los autores de los métodos explicados, como Carl Orff. Estos menores van a adquirir control en los movimientos de su cuerpo.

Los saberes básicos y los criterios de evaluación de esta primera, acerca de la música y el movimiento son los siguientes:



Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 95/2022 (p. 19-20).

El área tres, Comunicación y Representación de la Realidad, en este aspecto comparte la explicación de la competencia específica (3) narrada en las páginas 6 y 7 de este documento, pero se diferencia en los saberes básicos y los criterios de evaluación aplicados:



Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 95/2022 (p. 31-33).

- Música y emociones

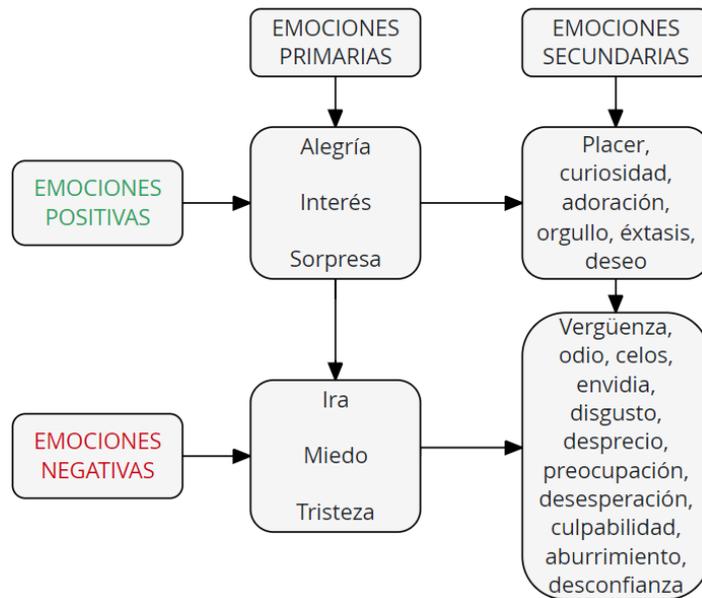
Según Del Barrio (2005), la emoción es el resultado que nos produce la vivencia de diversos acontecimientos en los entornos en el que nos encontramos durante el transcurso de la vida. Ante estas situaciones, nuestro cuerpo origina expresiones que dan paso a la comunicación con los demás, de forma intencionada o involuntaria. Estas emociones pueden ser amor, odio, alegría, tristeza, miedo, rencor, etc. y se producen dependiendo de la situación en la que nos encontremos.

Las emociones se dividen en primarias y secundarias; a continuación, las expongo en una tabla con algunas de sus características:



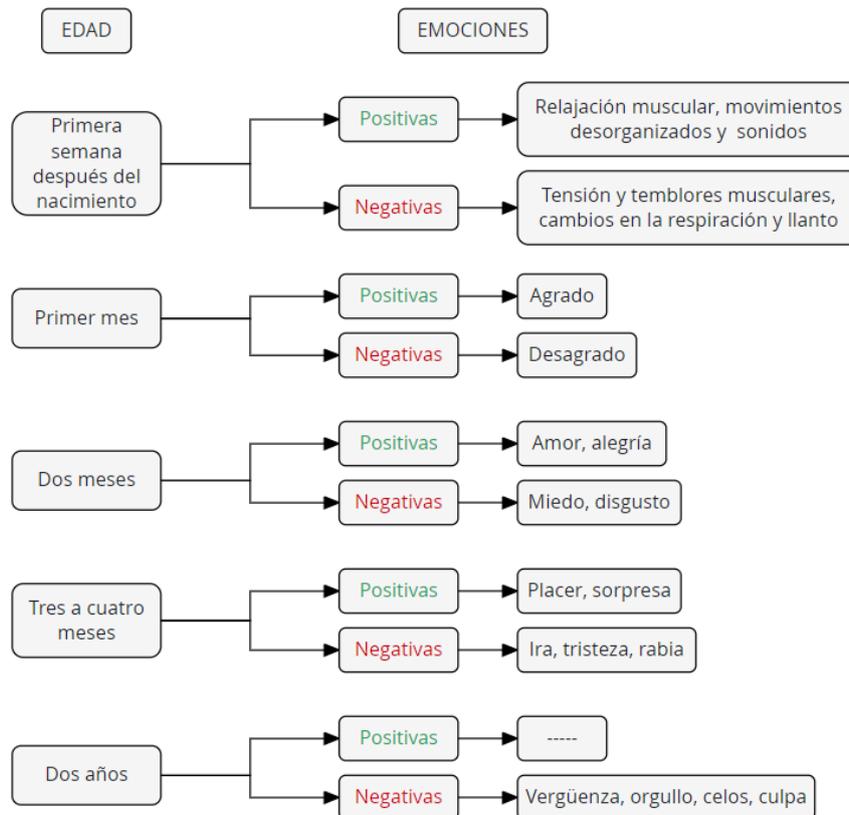
Fuente: elaboración propia a partir de Palou (2004).

A su vez, las emociones primarias y secundarias que nos ocurren se pueden diferenciar en positivas y negativas:



Fuente: elaboración propia a partir de Del Barrio (2005, p. 30).

También, Del Barrio (2005) realiza un estudio sobre qué emociones comienzan a conocer los menores desde que nacen hasta los dos años, cuando ya adquieren la gran mayoría de estas:



Fuente: elaboración propia a partir de Del Barrio (2005).

La música que escuchamos siempre nos causa un determinado sentimiento, dependiendo del género que sea, como alegría, nostalgia, tensión, tranquilidad, etc. Es por esto que Bisquerra (2009, p. 187) dice que “la música es para el alma lo que la gimnasia para el cuerpo”, siempre va a tener un efecto positivo en nuestro cuerpo. Pero ¿cómo se produce todo esto?, pues bien, gracias a la inteligencia emocional.

Según Bisquerra (2009) la inteligencia emocional surge con Salovey y Mayer en 1990, y es difundida por Goleman en 1995. Para los dos primeros autores esta inteligencia “consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones” (p. 128).

Salovey y Mayer, junto con Caruso, contemplan la inteligencia emocional como un modelo de cuatro ramas:

1. Percepción emocional: se perciben y se expresan las emociones.
2. Integración emoción-cognición: las emociones que se sienten entran en el sistema cognitivo como señales que influyen en el entendimiento, la inteligencia y la razón.
3. Comprensión emocional: las emociones que comprendemos son las que se aplican en las relaciones interpersonales. Se entienden y razonan los sentimientos y, seguidamente, se expresan.
4. Regulación emocional: los pensamientos y sentimientos de las personas dan lugar al crecimiento intelectual, emocional y personal.

Para Goleman, a partir de la definición anterior y de este modelo de cuatro ramas, la inteligencia emocional consiste en lo siguiente:

1. Conocer las propias emociones: tenemos que identificar los sentimientos que se producen en nosotros mismos dependiendo de la situación en la que nos encontremos.
2. Manejar las emociones: cuando ya sabemos cuál es la emoción que estamos sintiendo, debemos aprender a expresarla de manera coherente, de acuerdo con el ámbito en el que nos encontremos.
3. Motivarse a sí mismo: las emociones y la motivación siempre están relacionadas. El autocontrol nos ayuda a gestionar esa impulsividad de la que, después, nos

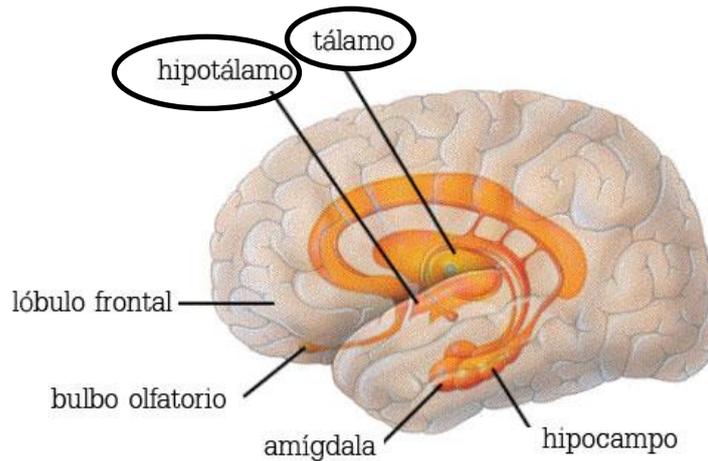
arrepentimos. Por lo que, si conseguimos controlarnos y automotivarnos, lograremos nuestros objetivos.

4. Reconocer las emociones de los demás: empatía. Se basa en el conocimiento de nuestras emociones para poder identificarlas en los demás.
5. Establecer relaciones: cuando ya sabemos manejar nuestras propias emociones y, por tanto, distinguir las del resto de personas, estamos preparados para interactuar socialmente.

Más tarde, en 1997, Mayer y Salovey añadieron lo siguiente:

“la inteligencia emocional incluye la habilidad de percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual” (p. 10).

La música en el plano afectivo y en relación con la inteligencia emocional, “estimula los centros cerebrales que mueven las emociones y, siguiendo un camino de interiorización, podemos manifestar nuestro sentimiento musical o dejarnos invadir por la música” (Lácarcel, 2003, p. 221). A través de la psicología de la música desde el marco conceptual de los sentimientos podemos saber que la música es de gran ayuda para equilibrar nuestro bienestar, ya que corresponde con el desarrollo psíquico y emocional. (Lácarcel, 2003). Por estas razones, es necesario explicar cómo funcionan las conexiones de nuestro cerebro en cuanto a música y emociones, para que esta nos afecte de tal forma que pueda las pueda modificar: sabemos que cada parte del cerebro dispone de unas funciones concretas, pues los datos neurobiológicos que se conocen actualmente han demostrado que la música actúa, en primer lugar, en el tálamo, el cual transmite la información recibida del exterior hasta el hipotálamo y el sistema límbico. Este sistema también es llamado centro de las emociones, porque es el que transforma los estímulos externos en emociones (Taylor, 1997).



Fuente: imagen de Meilij (2018).

En cuanto al control y expresión de las emociones, Lácarcel (2003) asegura que la música es un recurso a tener en cuenta por diferentes razones:

- La música interfiere a nivel psicofisiológico y emocional, lo que deriva en la estimulación del pensamiento positivo. Este pensamiento modifica las endorfinas (conocidas como hormonas de la felicidad) y las células C (tiroides), que forman parte del sistema inmunitario.
- La música regula la conducta. Esto se produce porque sus sonidos, melodía y ritmo siguen un orden definido que se repite durante la canción por lo que, al desarrollar la conducta musical, nuestros pensamientos se ordenan y podemos expresarlos de forma coherente.
- Asimismo, el conocimiento de la música nos permite manifestar nuestros estados de ánimo al exterior.
- La música da lugar a otras maneras de canalizar las emociones, como cantar o bailar.

Estas razones, y otras muchas, dan lugar a un recurso musical utilizado en múltiples prácticas: la musicoterapia, definida por Bisquerra (2009, p. 186) como “una manifestación de las aplicaciones prácticas de la música en la salud y el bienestar”. Este mismo autor distingue entre dos tipos de musicoterapia: activa y receptiva. La musicoterapia activa trata de “animar a los participantes a expresar sus emociones mediante sonidos que lleguen a formar melodías”, para lo que no es necesario tener conocimiento de solfeo, lenguaje musical ni haber tocado un instrumento. En cambio, la musicoterapia receptiva “se trata de escuchar fragmentos

musicales que se supone que activarán determinadas emociones” (Bisquerra, 2009, p. 186-187).

Cabe señalar, para finalizar, una frase de Willems (2002, p. 150) que dice: “el sujeto, niño o adulto, en lugar de escuchar solo de forma pasiva la música, toma parte y la vive”.

Con respecto al Real Decreto 95/2022, el área uno, Crecimiento en Armonía, trata el desarrollo emocional y afectivo adquiriendo un papel muy relevante. Los niños deben aprender a identificar y gestionar sus primeras emociones para expresarlas y ser entendidos.

Los saberes básicos y los criterios de evaluación requeridos respecto a la música y las emociones son los siguientes:

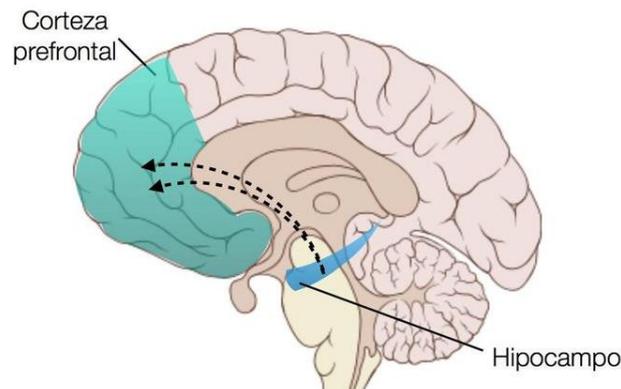


Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 95/2022 (p. 19-20).

- Música y memoria

Ballesteros (1999) define memoria como “un proceso psicológico que sirve para almacenar información codificada. Dicha información puede ser recuperada, unas veces de forma voluntaria y otras de manera involuntaria” (p.705). A su vez, esta se divide en dos: la memoria a corto plazo, que connota la capacidad de retener la información recién recibida durante un corto periodo de tiempo; y a largo plazo, que almacena información de forma duradera o permanente (Aguado-Aguilar, 2001).

El proceso de memorización funciona de la siguiente manera: la información que recibimos del exterior se conduce a la memoria a corto plazo, donde se procesa y se evalúa la calidad de esta. Si la información es importante se reúne en la memoria a largo plazo, de tal manera que podemos recurrir a ella con facilidad. Este proceso ocurre en el hipocampo y la corteza prefrontal (Trelles, 1993).



Fuente: imagen de Martín (2017).

La música nos ayuda a incrementar la concentración para prestar atención, nos ofrece motivación y nos ayuda a reducir el estrés, de modo que es capaz de influir en la memoria de tal forma que podemos mejorar la capacidad para conservar información en nuestro cerebro, sobre todo la relacionada con el aprendizaje escolar.

Existen varios estudios que lo corroboran:

Uno de estos estudios lo realizaron varios psicólogos de la Universidad de Hong Kong, en 2003. Para llevarlo a cabo seleccionaron a 90 niños, de los cuales 45 llevaban más de cinco años tocando algún instrumento musical, y los otros 45 nunca habían estudiado música. Los psicólogos dieron a cada niño una lista con las mismas palabras para recordarlas. El resultado concluyó en que los que estudiaban música eran capaces de memorizar más palabras a diferencia de los que no, que memorizaron menos. Para continuar la investigación pidieron a los niños que estudiaban música que dejaran de hacerlo durante un año, mientras que los que nunca habían impartido clases musicales comenzaron a hacerlo. Al cabo de este tiempo, se les sometió a la misma prueba. Ahora, el resultado adquirido fue que los primeros perdieron capacidad memorística, pero sin llegar al nivel de los que nunca se habían preparado en música, mientras que los segundos la mejoraron (Ho, Cheung y Chan, 2003).

Otro estudio, con una duración de tres años, fue el realizado por Jim Clark en la Universidad de Northumbria, Reino Unido. Escogió a 600 niños de entre un mes y cinco años para comprobar qué respuestas emitían estos pequeños al recibir estímulos musicales, mejorando su concentración y capacidad de aprendizaje. La investigación trataba en empezar a formar en música a estos niños antes de que comenzaran su formación en el colegio y, para ello, contaron con la colaboración de algunos músicos como profesores. Después de tres años, Clark comprobó que, con esta enseñanza, los menores mejoraron sus capacidades lingüísticas y matemáticas, además de ser más precisos, atentos y receptivos en las horas lectivas (Álvarez, 2004).

La música y la memoria no posee grandes beneficios solamente en los niños, sino que está comprobado que en los adultos también tiene repercusión. Algunos psicólogos de la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA), llevaron a cabo un estudio en el que participaron personas trabajadoras. Durante el proceso, los investigadores mostraban imágenes simples (una pelota, una sandía, una libreta, etc.), de una en una, acompañadas primero de una canción que transmitía tristeza. Los participantes tenían que pensar una historia acorde a lo que habían visto y sentido para, después, ponerla en común. Todas las narraciones eran lentas y melancólicas y, además, no se acordaban de la mayoría de las imágenes. Pero se repitió la práctica con las mismas imágenes y una canción alegre. El resultado fue la transmisión de historias que se contaban rápido y felizmente, además de que las personas examinadas se acordaban de casi todas las imágenes proyectadas (McClay, Sachs y Clewett, 2023).

Estos tres estudios demuestran que la música y la memoria están entrelazadas, tanto en los primeros años de vida como en la vida adulta, es decir, la música es muy influyente en todos los años de nuestra vida. Es por esto por lo que, cuando escuchamos una canción de nuestra infancia o de cualquier otra etapa vital, nos transporta a ese momento y nos provoca emociones al acordarnos de ese recuerdo concreto. La música está asociada a estos recuerdos para revivirlos, están en nuestra memoria.

En cuanto a la práctica de la memoria a través de la música, no existen propuestas en el Real Decreto 95/2022 que trabajen concretamente este beneficio, pero se puede relacionar con las competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación que aparecen en la página 7 del presente trabajo.

2.3. LA MÚSICA COMO RECURSO DE ENSEÑANZA DE LA LENGUA INGLESA

Según Fernández (2023), el idioma inglés es hablado por más de 1.400 millones de personas. Es la lengua más hablada a nivel mundial, lo que hace que sea considerada como universal. De estos hablantes, aproximadamente 379 millones son nativos, mientras que el resto lo mantienen como segundo idioma. En este segundo grupo cabe destacar que los habitantes que cuentan con un mayor nivel de habla inglesa y, por tanto, un mejor manejo de la lengua, son los países del norte de Europa, donde sobresale Países Bajos. Para comprobarlo se realizó el test EF EPI (Education First English Proficiency Index, es el ranking mundial de países según el dominio del inglés) donde la puntuación fue de 663 sobre 800 puntos. Estos datos se dan porque, actualmente, el inglés se utiliza en prácticamente todos los ámbitos de la vida: en el comercio, la industria o para la simple comunicación entre dos personas de diferentes lugares del mundo, por lo que también lo encontramos en el área del turismo, entre otros. A diferencia de hace unos años, que este idioma se aprendía por gusto y no por necesidad. Por estas razones, según la revista de Educación de la Universidad en Internet (UNIR) (2020), el inglés cada vez está más presente en las aulas de Educación Infantil, puesto que este idioma ya se considera el idioma global de comunicación.

Pero ¿qué edad es la mejor para comenzar con el aprendizaje de una segunda lengua? La respuesta es desde el nacimiento hasta los cinco años, ya que es cuando el cerebro tiene mayor plasticidad, es más moldeable y susceptible a nuevos aprendizajes gracias a las conexiones neuronales que se producen durante el aprendizaje (McAndrews, et al., 2020). Estas conexiones neuronales hacen posible que los niños interioricen los sonidos que escuchan y es por esto por lo que la etapa de infantil es el momento perfecto para aprender los acentos, entonaciones y pronunciaciones de la lengua inglesa, para interiorizarlos y controlarlos en un corto periodo de tiempo. Por eso, Beatriz Barrantes Martín recomienda introducir el inglés en la rutina del niño, mediante la comunicación con sus padres, así como a través de cuentos, canciones o juegos en inglés. “Todo ello desde una perspectiva lúdica y teniendo en cuenta los intereses del niño” (revista de Educación de la Universidad en Internet (UNIR), 2020).

Esta interiorización del idioma a través de conversaciones, cuentos, canciones, etc., hace referencia al *input lingüístico*, o también denominado *caudal lingüístico* en el cual el aprendiz de la L2 escucha lo que le transmite el experto en ese idioma, haciendo hincapié en las estructuras lingüísticas, gramaticales y el vocabulario, principalmente (Grass, MacKey y Pica, 1998). Para que los alumnos adquieran un nuevo idioma tienen que entender buena parte de la

información recibida, aunque el profesor puede hablar en un nivel un poquito más avanzado que el de sus estudiantes para que siempre ocurra el aprendizaje de nuevo vocabulario o estructuras (Krashen, 1981). El docente siempre acompañará las nuevas estructuras y vocabulario de elementos extralingüísticos como objetos, dibujos, fotos, etc. Es fundamental que los alumnos comprendan el input para que la adquisición, en este caso, del inglés, sea más efectiva, duradera en la memoria y su formación pueda continuar (Krashen, 1985). Así pues, para que los alumnos entiendan este input, Krashen (1981) explica la fórmula “i+1”, donde “i” significa “input”, es decir la lengua a la que están expuestos los alumnos y que ya son capaces de comprender (lengua adquirida), y “+1” equivale al aspecto, ya sea gramatical o de vocabulario, que van a adquirir próximamente.

También Krashen junto a Terrell (1983, p. 36) informan de que en el proceso de adquisición de cualquier lengua dado por el input comprensible que un niño recibe, es posible que se dé un periodo silencioso, que lo definen como: “The silent period may be the time during which acquirers build up competence by active listening, via input”.

Este periodo puede durar meses y la comunicación del niño puede ser muy escasa. Esto sucede, sobre todo, en la adquisición de una L2. El periodo silencioso comienza en la primera instancia en la que el pequeño recibe el input de la nueva lengua.

2.3.1. Beneficios de utilizar la música como recurso para el aprendizaje de inglés como segunda lengua

Como hemos conocido durante todo lo redactado anteriormente, la música aporta grandes beneficios comprobados. Por eso, cada vez está más presente en las aulas de Educación Infantil, y puede ser una buena herramienta para la enseñanza-aprendizaje del inglés como L2 (García-Moreno, 2010). Dentro de este amplio recurso de la música, me centro en el aprendizaje mediante canciones con letra, las cuales contribuyen a la adquisición del lenguaje mediante la repetición involuntaria. Asimismo, las canciones se pueden interpretar, dan lugar a múltiples gestos y acciones que se pueden asociar su información, y esto es muy útil a la hora de enseñar inglés a niños de esta etapa ya que favorece a la discriminación auditiva, al aprendizaje de vocabulario, a la formación de estructuras gramaticales correctas, a la pronunciación y supone un intercambio cultural (Murphey, 1992). Así pues, Jiménez (1997, p. 4) se refiere a la canción como “un recurso didáctico muy efectivo, origen de numerosas

actividades que permiten trabajar todas las destrezas de la lengua al tiempo que divierten y motivan al alumno”.

A continuación, voy a explicar los beneficios principales que tiene el aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso la inglesa, a través de canciones, según Álvarez (2010) y la revista de Educación de la Universidad de Internet (UNIR) (2020):

- Aumenta la capacidad del niño para aprender el idioma: la motivación que proporciona la música crea en el alumno un interés por el aprendizaje de una nueva lengua, por lo que fomenta el bilingüismo y sus efectos positivos afectan a la memoria y la capacidad del escucha, haciendo que el menor aprenda nuevos idiomas con mayor facilidad.
- El niño potencia y mejora sus habilidades cognitivas: combinar el aprendizaje de una lengua foránea con la música produce un aumento en la creatividad y en la flexibilidad neuronal, lo que da lugar al desarrollo de la agilidad y rapidez mental.
- Mejora las habilidades de comunicación: la letra de las canciones ayuda a la adquisición de la pronunciación y entonación de las palabras que se escuchan en el idioma que se está estudiando, gracias a ese “i+1”. Esto hace que el pequeño tenga una mayor capacidad comunicativa y que su cerebro se estimule en otras áreas como la concentración o la capacidad para resolver conflictos.
- Abre puertas al futuro: las habilidades cognitivas de las que he hablado en el segundo punto junto con el bilingüismo, van a ayudar al niño a prepararse para su futuro, tanto social como laboral, en un mundo globalizado. Estas características harán que el menor esté más cualificado.
- Aporta numerosos beneficios personales: en el ámbito sociopersonal, el campo de comunicación del niño se vuelve más amplio, por lo que aumenta su autoestima y consolida sus valores sociales. Todo esto le produce un gran desarrollo personal y social. Además, el pequeño será consciente de la existencia de otras culturas distintas a la suya, lo cual deriva en que sus puntos de vista y sus razonamientos interculturales van a ser más libres.

2.3.2. Selección de canciones por parte del docente

Como dice Willems (2001), a la hora de elegir las canciones con las que se va a trabajar en el aula, el profesor debe tener en cuenta unas ideas principales: las canciones deben concordar con la etapa en la que se encuentra, así como con los contenidos que quiere trabajar; además, debe tener en cuenta los gustos de sus alumnos, pero sin dejar de lado las preferencias del docente. Así pues, el niño tiene que sentirse a gusto, y la mejor manera de conseguirlo es que el maestro también se sienta así. También, según Ruiz (2008), el lenguaje de las canciones debe ser apropiado. Por eso, para seleccionar las canciones, es necesario tener en cuenta los siguientes criterios:

- La edad del alumnado: el docente debe respetar la edad y los intereses de los alumnos ya que, según la edad, los gustos van cambiando.
- El nivel de vocabulario, estructuras y funciones: el nivel de dificultad de las canciones no debe ser muy elevado, ni por debajo del nivel de los alumnos. Tiene que estar relacionado con los contenidos adquiridos anteriormente y los nuevos que se van a trabajar.
- Canciones auténticas o adaptadas: algunas canciones originales pueden ser difíciles para trabajar en un aula de infantil, así que se pueden elegir canciones adaptadas al nivel de las competencias de los alumnos.
- Los intereses y la motivación del alumno: es uno de los aspectos más importantes que hay que tener en cuenta a la hora de realizar la selección.

Asimismo, para realizar una apropiada selección de canciones es necesario conocer los diversos tipos que existen de acuerdo con Ruiz (2008):

- Counting song: canciones para contar. Son repetitivas. *There are ten in the bed.*
- Action song: los alumnos acompañan la canción con gestos o movimientos corporales. Estas canciones están basadas en el T.P.R. (Total Physical Response) method. *Head, shoulders, knees and toes.*
- Traditional song: *The Alphabet song.*
- Jazz Chants: son canciones que contienen rimas, y el ritmo sigue un orden. Generalmente, tratan experiencias infantiles, por lo que favorecen la mejora de

las destrezas auditivas y orales, además de reforzar la pronunciación. *Lunchtime*.

- Song for special occasion: canciones para celebraciones a lo largo del año, como los cumpleaños o Navidad.
- Pop and rock music: estos géneros musicales motivan al alumnado ya que contienen canciones actuales que los niños escuchan en su día a día. *Calm down*.

La relación que guarda el Real Decreto 95/2022 junto con la música y el aprendizaje de una L2 se muestra en el área tres, Comunicación y Representación de la Realidad, donde se da una gran importancia al conocimiento, aprendizaje y respeto hacia diferentes lenguas, culturas y tradiciones.

Los saberes básicos y criterios de evaluación asociados son los siguientes:



Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 95/2022 (p. 31-32).

3. METODOLOGÍA

3.1. Contexto

Esta propuesta la planteo idealmente para llevarla a cabo en un colegio concertado de Valladolid, donde se imparten clases desde el primer ciclo de Educación Infantil hasta 4º de la E.S.O. He seleccionado este centro ya que he cursado mi Practicum II en el mismo. Los dos ciclos de infantil son de una línea, y mi propuesta se dirige al tercer curso del segundo ciclo. Esta aula está formada por 22 alumnos de cinco años, de los cuales siete son niñas y 15 son niños. Aquí encontramos a tres niños extranjeros que no pronuncian correctamente algunas de las palabras, pero no les supone un impedimento en el aprendizaje, y un niño en proceso de diagnóstico de TDAH. A este niño le cuesta mantener la atención en las actividades estáticas, en las que sus únicos estímulos son el lápiz y el papel, pero en las tareas realizadas en movimiento, o que constantemente hay alumnos saliendo a la pizarra, mantiene la atención como el resto de sus compañeros, es decir, cuando el aprendizaje es más lúdico.

A continuación, voy a describir el aula de forma general: cuenta con una pizarra digital con proyector, que tiene la opción de subirla y bajarla para colocarla a la altura de los niños o a la del docente. Al lado se encuentra una pizarra de rotuladores. En frente está la mesa de la profesora y, seguidamente, las mesas de los alumnos colocadas de dos en dos. Al pasar estas mesas, dirigiéndonos al fondo de la clase, hay un gran espacio vacío donde se realizan algunos juegos o asambleas.

En cuanto al perfil de las familias de los alumnos, son personas a las que les gusta viajar, todos son trabajadores y, la mayoría, quieren una educación bilingüe en el futuro de sus hijos. Además, el nivel socioeconómico predominante es medio-alto.

3.2. Tema a desarrollar y justificación

La propuesta didáctica que se presenta a continuación está destinada a la enseñanza de inglés como segunda lengua a través de canciones, concretamente a la enseñanza del vocabulario sobre las partes del cuerpo. Para su creación me baso en la fundamentación teórica que se encuentra en el punto anterior (2) donde, además, hago referencia al movimiento, las emociones y la memoria, que también se verán reflejados en las actividades que conforman esta situación de aprendizaje.

La elección de enseñar las partes del cuerpo en una lengua extranjera se debe a los siguientes dos objetivos plasmados en el Real Decreto 95/2022:

- “a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.”
- “f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.”

Fruto del conocimiento que los niños adquieren de su cuerpo, aprenden a representarse a sí mismos y al resto de personas de su entorno, a producir sonidos con diferentes partes del mismo y a descubrir la utilidad de cada una de esas partes.

Además, la adquisición de vocabulario en inglés contribuye al desarrollo de la competencia plurilingüe durante esta etapa. En relación con esta competencia, el área 3 (Comunicación y Representación de la Realidad) informa de que, “por un lado, se aborda una perspectiva comunicativa y, por el otro, se persigue un enfoque interactivo en un contexto plurilingüe e intercultural.” (Real Decreto 95/2022, p. 25).

Es importante comenzar a impartir inglés en Educación Infantil porque, como hemos visto en la fundamentación teórica, el cerebro de los niños tiene mayor plasticidad, es decir, es moldeable, por lo que van a aprender más rápido y con mayor facilidad, apoyados e impulsados por la motivación y los beneficios del recurso de la música. Así pues, las canciones nos hacen sentir emociones y nos permiten expresarlas a través del canto o del movimiento y, gracias a ella, podemos aprender un nuevo idioma más fácilmente y de manera divertida. También, el Real Decreto 95/2022 otorga una gran importancia a todos estos aspectos, así como a la enseñanza-aprendizaje de los elementos de carácter musical.

Por otra parte, en la actualidad encontramos muchas familias que exigen una formación en inglés para sus hijos desde que son pequeños para que, en el futuro, su educación sea más completa y, además, sepan desarrollarse y comunicarse en un mundo bilingüe y globalizado como el de hoy.

3.3. Objetivos generales y competencias

Este punto está destinado a la exposición de los objetivos generales que quiero alcanzar realizando la situación de aprendizaje, así como las competencias clave que se van a desarrollar.

Los objetivos seleccionados del Real Decreto 95/2022 son los siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

Asimismo, en el desarrollo de las actividades de la situación de aprendizaje, se presentan los objetivos específicos para cada una de ellas.

Las competencias clave que se espera que los alumnos desarrollen durante este reto las selecciono del Decreto 37/2022, y son las siguientes:

- Competencia plurilingüe: los niños utilizan una lengua diferente a la materna, en este caso es el inglés como L2, para expresarse, comunicarse e interpretar conceptos y situaciones de manera oral o escrita.
- Competencia digital: implica el uso creativo, seguro y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos desarrollan la capacidad para gestionar el tiempo del que disponen para hacer las diferentes tareas del aula, así como las de su rutina diaria. Además, esta competencia contribuye al bienestar físico y emocional por la capacidad que crea para organizar y persistir en todos los retos de la vida.

- Competencia emprendedora: se refiere a la capacidad de innovación, creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas, tomando la iniciativa para todo esto y trabajar de manera individual y colectiva.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales: es la capacidad para entender las formas de expresión y comunicación de otras culturas, así como sus pensamientos y emociones. Los niños deben esforzarse para comprender, desarrollar y expresar ideas propias, respetar las de los demás y aprender de ellas.

En cuanto a las competencias específicas de cada área, al igual que en los objetivos y las competencias clave, las he seleccionado de acuerdo con mi situación de aprendizaje, también presentadas en el Decreto 37/2022.

Área 1: Crecimiento en Armonía

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

3.4. Métodos

En este punto expongo los métodos que se llevan a cabo para la realización de la propuesta de situación de aprendizaje. Según el Decreto 37/2022 (p. 48216) todos los alumnos deben tener una atención personalizada que se adecúe a su nivel de desarrollo madurativo, sus necesidades y su ritmo de aprendizaje.

“Todo esto es de vital importancia para comenzar los posibles efectos que puedan derivar en desigualdades de origen cultural, social y económico, o detectar de manera precoz y temprana las necesidades específicas de apoyo educativo”.

Todo esto debe realizarse desde una perspectiva de igualdad de oportunidades y la inclusión a través de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). Estos principios son los siguientes:

- a) Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.
- b) Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible.
- c) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interactuar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Así pues, el Decreto 37/2022 cuenta con un apartado de principios metodológicos que la docente debe llevar a cabo en la etapa de Educación Infantil:

- La profesora debe hacer que sus alumnos desarrollen experiencias positivas y adquieran aprendizajes significativos a través de los intereses de los niños.
- El principio de globalización en esta etapa es fundamental para la evolución de los alumnos. Con este principio se crean las pautas para establecer los objetivos, organizar saberes, diseñar las situaciones de aprendizaje y crear materiales y recursos adecuados a la demanda de los menores.
- El aprendizaje por modelado es importante para que los estudiantes aprendan por imitación, observando las acciones y escuchando las palabras que dice la docente, por eso, en el aula se debe crear un ambiente de diversidad y

seguridad a partir de distintos modelos positivos de referencia que los niños repetirán.

- La perspectiva lúdica para la enseñanza es fundamental. Crear un ambiente motivador, agradable y seguro estimula el desarrollo del niño en la comunicación y relación con los demás, en la autonomía personal y contribuye a que el pequeño cree una imagen libre, positiva e igualitaria de él mismo.
- A través de la relación que guardan las tres áreas de Infantil, el docente debe preocuparse de que los alumnos progresen en su desarrollo afectivo, autorregulación, convivencia, formas de expresión en todos los lenguajes y resolución de conflictos.
- El trabajo en equipo dentro del aula es de gran importancia para desarrollar la competencia social: alcanzar un reto en conjunto donde cada miembro del equipo cuenta y aprender a apoyarse unos a otros.

3.5. Materiales y recursos digitales

Para la realización de la presente propuesta de situación de aprendizaje en el aula, dispongo de diversos recursos materiales, digitales y humanos, todos manipulables y didácticos, así como tradicionales e innovadores.

Los recursos materiales están al alcance de todos, ya que son lápices, pinturas y rotuladores de diferentes colores, folios en blanco, velcro, vendas, un puzle, tarjetas y fichas creadas por mí misma. Además de un *booklet* con sus respectivas pegatinas y una varita de Harry Potter.

En cuanto a los recursos digitales, utilizo canciones y vídeos proyectados en la pantalla digital del aula. Además, en muchas de las actividades trabajo con *flashcards* y juegos interactivos creados por mí con diferentes aplicaciones como Quizlet, Wordwall, Puzzel, Educaplay. Por último, me valgo de otros recursos digitales como también Lyrics Training y British Council.

3.6. Organización del alumnado y agrupamientos

Las actividades de esta situación de aprendizaje se realizarán, la mayoría, en gran grupo con todos los alumnos del aula. También, algunas actividades están planteadas para realizarse de manera individual. Asimismo, existen algunas que combinan estas dos formas de agrupamiento, ya que constan de varias partes.

3.7. Cronograma y organización del tiempo

La propuesta de aula consiste en una situación de aprendizaje que se realizará durante los meses de abril y mayo, desde el martes 16 de abril hasta el jueves 9 de mayo de 2024. En este periodo se realizarán ocho sesiones, es decir, dos por semana (martes y jueves) durante cuatro semanas consecutivas. Los martes la duración de la sesión es de una hora, mientras que los jueves es de media hora.

A continuación, se presenta el horario y la planificación de las sesiones:

ABRIL

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
15	16 12:00-13:00 Sesión 1	17	18 12:00-12:30 Sesión 2	19
22	23 12:00-13:00 Sesión 3	24	25 12:00-12:30 Sesión 4	26
29	30 12:00-13:00 Sesión 5			

MAYO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1	2 12:00-12:30 Sesión 6	3
6	7 12:00-13:00 Sesión 7	8	9 12:00-12:30 Sesión 8	10

Asimismo, aquí se encuentra la organización de las ocho sesiones con sus respectivas actividades:

Situación de aprendizaje	Sesión 1	Actividad 1: <i>Do you know Harry Potter and Voldemort?</i>
	Sesión 2	Actividad 2: <i>Corporal percussion of Hedwig's theme</i>
	Sesión 3	Actividad 3: <i>What body part is this?</i> Actividad 4: <i>Help the frog while you learn new body parts</i> Actividad 5: <i>What body parts does Harry have?</i>
	Sesión 4	Actividad 6: <i>One little finger</i> Actividad 7: <i>Left, right</i>
	Sesión 5	Actividad 8: <i>Do you have these body parts?</i> Actividad 9: <i>We've got two legs</i> Actividad 10: <i>Build Harry's body</i>
	Sesión 6	Actividad 11: <i>Move!</i> Actividad 12: <i>Statues and mummies</i>
	Sesión 7	Actividad 13: <i>Feel the emotions</i> Actividad 14: <i>The memory of emotions</i> Actividad 15: <i>If you're happy</i>
	Sesión 8	Actividad 16: <i>Harry almost has his wand!</i> Actividad 17: <i>All the songs</i>

3.8. Desarrollo de las sesiones

Como explico en la justificación, la temática de la situación de aprendizaje es la enseñanza de las partes del cuerpo en inglés. Para ello, he elegido como avatares a Harry Potter y a Voldemort, y el lugar donde sucederá es *Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry*. Este personaje, en la edad de cinco años, comienza a estar presente en la vida de los niños. Harry Potter es un gran mago que, poco a poco, aprende lecciones de magia en Hogwarts, el colegio de Magia y Hechicería. Allí le suceden varias situaciones que debe resolver con su magia. Pero, mientras tanto, aparece otro mago tan poderoso como él, que quiere destruir Hogwarts y, después, el mundo entero. Este es Voldemort.

El título de esta propuesta es el siguiente:

Let's learn body parts to help Harry Potter save the world!

Para superar este reto he elegido cuatro lugares que aparecen en las películas: *the Chamber of Secrets, Diagon Alley, the Quidditch field y the Great Hall*. La primera ubicación corresponde con las sesiones 2 y 3; la segunda, con las sesiones 4 y 5; la tercera, con las sesiones 6 y 7 y en el cuarto lugar se sitúa la sesión 8. Para la sesión 1 nos ubicamos en el aula.

A continuación, se desarrollan las sesiones con sus respectivas actividades:

SESIÓN 1: AULA

- ACTIVIDAD 1

Nombre: *Do you know Harry Potter and Voldemort?*

Objetivos:

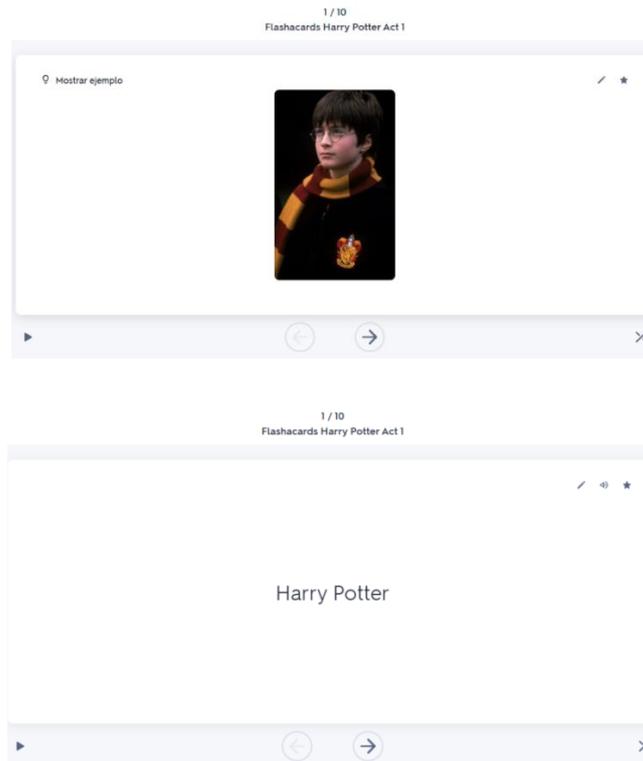
- Conocer a algunos de los personajes de la película de Harry Potter y conocer Hogwarts.
- Comprender el contexto y la finalidad de la situación de aprendizaje.
- Representar el esquema corporal propio y de los personajes.

Duración: 1 hora.

Participantes: todos los miembros del aula, individualmente.

Descripción:

Esta actividad consta de dos partes. Para comenzar, se presentan a Harry Potter y a Voldemort a los niños: primero, el profesor hace una serie de preguntas a los alumnos como “*Do you know Harry Potter?*”, “*Do you know who is Voldemort?*”, “*Who are Harry’s friends?*”, “*Where do they live?*”, “*What do they learn at their school?*”. Seguidamente, el docente describe a los personajes y guía a sus alumnos a través de Hogwarts para conocer las diferentes salas del colegio, a través de unos *flashcards* que se repetirán varias veces para que los alumnos lo memoricen.



Fuente: elaboración propia.

Flashcards: <https://quizlet.com/es/918768603/flashcards-harry-potter-flash-cards/>

Después, la profesora preguntará quién es cada personaje y cuál es cada lugar que aparece. A continuación, se realizará una actividad interactiva, dividida en dos partes, en las que aparecerán las fotografías vistas y los nombres aprendidos. En la primera parte se encuentran los personajes y lugares con los nombres más fáciles para que la mayoría de alumnos las puedan identificar; en cambio, en la segunda parte, aparecen los que se reconocen con mayor dificultad. Los niños irán saliendo a la pizarra, de uno en uno y, dado que no todos los alumnos no saben leer y que las palabras que aparecen tienen un grado de dificultad elevado, será la profesora la que leerá cada uno de los nombres que aparecen, de uno en uno, y el niño debe buscarlo en la pizarra y unirlo con su correspondiente imagen.



Fuente: elaboración propia.

Unir (parte 1): <https://wordwall.net/resource/74047453/join-harry-potter-act-1-11>



Fuente: elaboración propia.

Unir (parte 2): <https://wordwall.net/resource/73844296/join-harry-potter-act-1-12>

Cuando ha finalizado la primera parte de la actividad, se plantea el siguiente reto en el aula: Harry Potter ha perdido su varita y Voldemort, poco a poco, se acerca a Hogwarts. Harry está a punto de luchar contra él y necesita nuestra ayuda para encontrar su varita y poder vencer al malvado mago. Pero para conseguirlo requiere que viajemos hasta su colegio, Hogwarts, y que allí aprendamos todas las partes del cuerpo en inglés, ya que vamos a tener que utilizarlas para ayudarle a encontrar su varita. Una vez conseguido el reto, Harry habrá encontrado su varita perdida y podrá vencer a Voldemort.

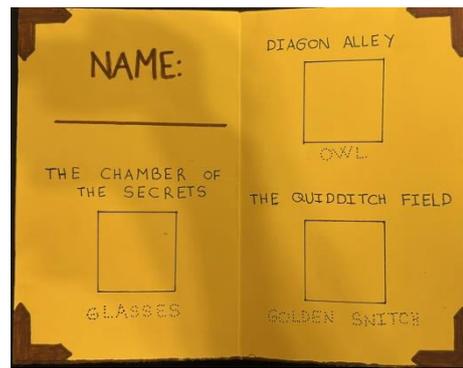
Además, este proceso esconde grandes sorpresas que se irán comunicando a los niños a medida que avanza la situación de aprendizaje: cuando se completa cada reto ubicado en los diferentes lugares, cada niño conseguirá una insignia (unas gafas (*glasses*), una lechuza (*owl*) y una snitch dorada (*golden snitch*)) en forma de pegatina, la cual pegarán en su propio

booklet y, en el último lugar, cuando todos los retos finalizar y se completa la actividad de evaluación, cada niño ganará su propia varita.

El *booklet* contiene en la portada el logo de Harry Potter, compuesto por una H y una P. Los niños podrán colorear estas letras del color que quieran. Dentro hay un espacio donde los niños deberán poner su nombre. También, encontramos las localizaciones donde suceden las sesiones con un espacio en el que los niños deberán colocar la pegatina correspondiente, además de repasar el nombre de lo que cada una representa:



Portada del *booklet*



Booklet por dentro

Pegatinas:



GLASSES



OWL



GOLDEN SNITCH

La segunda parte de la actividad consiste en que los estudiantes, individualmente, dibujen y coloreen en un folio en blanco a Harry Potter junto con ellos mismos, sin tener ninguna imagen de guía. Además, pondrán el nombre por la parte de atrás del folio. Este dibujo se lo entregarán a la profesora una vez terminado, ya que se utilizará como evaluación inicial para saber los conocimientos que tienen los niños sobre su propio esquema corporal y el de los demás ya que, en esta edad, hay niños que todavía no dibujan algunas de las partes del cuerpo porque no han adquirido por completo el esquema corporal del ser humano.

Como actividad complementaria para realizar en casa, se enviará a las familias un correo con los *flashcards* y las dos actividades para que los niños, junto con sus familiares, repasen lo aprendido. Además, a elección de las familias, se les aconsejará ver la primera película de Harry Potter en castellano (considero que deben verla en castellano porque la versión original tiene un *input* muy elevado para estos niños), fragmentada en tiempos de 20 o 30 minutos

para verla en varios días y que, poco a poco, los niños conozcan a Harry, a sus amigos y Hogwarts, y tengan una idea más completa del reto que se les propone.

Materiales:

- Pizarra digital
- Flashcards de Harry Potter, Voldemort y Hogwarts
- Juego interactivo de unir
- Folios en blanco
- Lápiz y pinturas
- *Booklet*
- Pegatinas

Para continuar con las siguientes sesiones, la docente debe ambientar la clase con la temática de la situación de aprendizaje, convirtiendo esta en un aula de Hogwarts (ejemplos en el anexo 1).

SESIÓN 2: THE CHAMBER OF SECRETS

- ACTIVIDAD 2

Nombre: *Corporal percussion of Hedwig's theme*

Objetivos:

- Iniciar el aprendizaje del vocabulario de las partes del cuerpo, así como su identificación en el propio y su utilización para crear ritmos musicales.
- Leer los conceptos que se enseñan.
- Comprender, esquematizar y seguir los ritmos y estructuras musicales.
- Reconocer la banda sonora de las películas de Harry Potter.

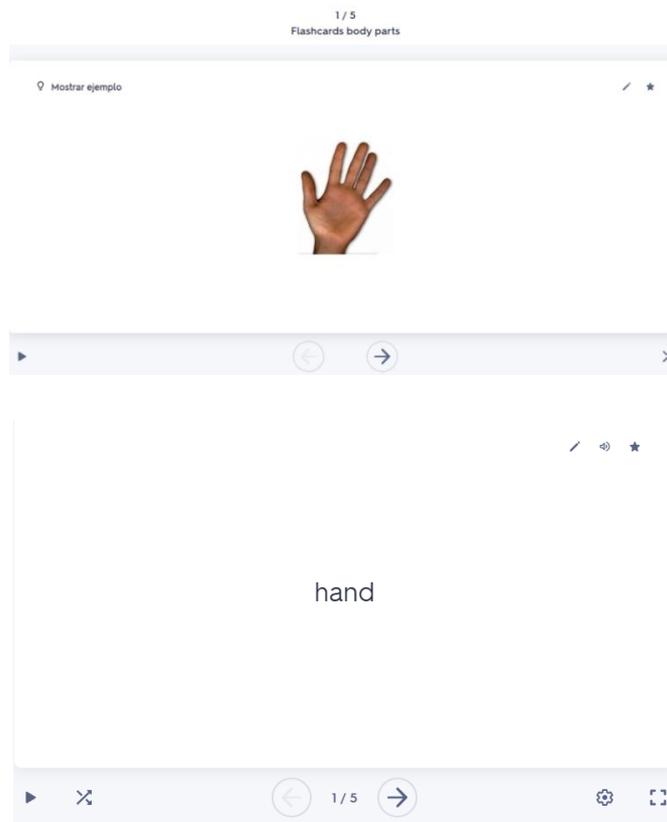
Duración: 30 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, de manera individual.

Descripción:

Esta actividad consta de dos partes. Para comenzar, la profesora indicará a los alumnos que ya han viajado hasta Hogwarts, y que ya empieza su gran reto para ayudar a Harry, por lo que deben aprender las primeras partes del cuerpo. Estas son: *hand*, *knees*, *foot*, *finger* y *chest*, ya que son las que aparecen en la segunda parte de la actividad.

A través de *flashcards* los niños aprenderán e identificarán las partes del cuerpo citadas anteriormente. Para ello, la profesora pondrá en la pantalla digital las fotografías de estas partes con su respectivo nombre en inglés. Se repetirán hasta que los alumnos se las hayan aprendido.



Fuente: elaboración propia.

Flashcards: <https://quizlet.com/es/919322704/flashcards-body-parts-flash-cards/>

A continuación, con las mismas imágenes, los niños jugarán a un juego interactivo de elección múltiple. En la pizarra digital aparecerán las imágenes de las partes del cuerpo aprendidas anteriormente, junto con cuatro opciones diferentes escritas debajo de estas. Los

niños deben leer las opciones que aparecen, una cada alumno y, el siguiente alumno, debe identificar la parte del cuerpo y decir cuál de las opciones es la correcta.

Definición

1 de 5



Selecciona el término correcto

chest

knees

foot

hand

¿No lo sabes?

Fuente: elaboración propia.

Juego de elección múltiple: <https://quizlet.com/919322704/test>

Para finalizar esta actividad, los estudiantes deberán seguir un musicograma con el tema principal de las películas de Harry Potter. Consiste en seguir el ritmo de la música acompañándola de los gestos que aparecen en el vídeo, utilizando las partes del cuerpo aprendidas anteriormente. Para ello, primero la profesora enseñará los gestos y sonidos a los alumnos utilizando este vocabulario y diciendo: *With our hands we have to clap, rub, hit our knees and chest, and make shhh with our finger, and with our foot we have to stomp on the floor*”, con el apoyo de las fotografías que aparecen en el musicograma, mientras representa las acciones y los alumnos la imitan.



Hit our *knees*

Make “shhh” with our *finger*

Clap our *hands*



Rub our *hands*

Hit our *chest*

Stomp on the floor with our *foot*

Después, la profesora proyectará el musicograma en la pizarra digital y los niños deberán seguirlo, fijándose en los dibujos explicados anteriormente. El musicograma es el siguiente:

<https://www.youtube.com/watch?v=uOuLi0avCwU>



Fuente: Harry Potter-Percusión corporal (2018).

Materiales:

- Pantalla digital
- Flashcards de las partes del cuerpo
- Juego interactivo de elección múltiple
- Altavoz
- Musicograma de *Hedwig's theme*

SESIÓN 3: THE CHAMBER OF SECRETS

• ACTIVIDAD 3

Nombre: *What body part is this?*

Objetivos:

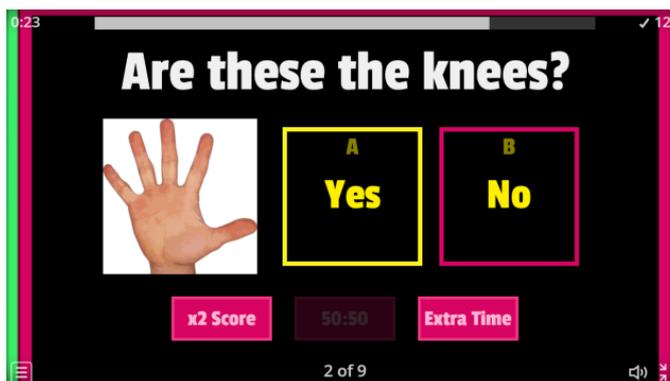
- Recordar y repasar el vocabulario aprendido en la sesión 2.
- Identificar la parte del cuerpo.
- Practicar la lectura en inglés.

Duración: 10 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula.

Descripción:

Esta actividad está destinada al repaso del vocabulario aprendido en la sesión anterior. Se trata de un quiz interactivo en el que aparecen las imágenes de las partes del cuerpo para que los alumnos las reconozcan. La profesora elegirá al alumno que debe leer la pregunta que hay escrita junto con la fotografía y, entre todos los alumnos, contestarán *yes* o *no*.



Fuente: elaboración propia.

Quiz interactivo: <https://wordwall.net/resource/73925794/what-body-part-is-this-act-3>

Materiales:

- Pantalla digital
- Juego quiz interactivo

- ACTIVIDAD 4

Nombre: *Help the frog while you learn new body parts*

Objetivos:

- Conocer nuevas partes del cuerpo.
- Reconocer las nuevas partes del cuerpo en el esquema corporal de otros e identificarlas en el suyo propio.

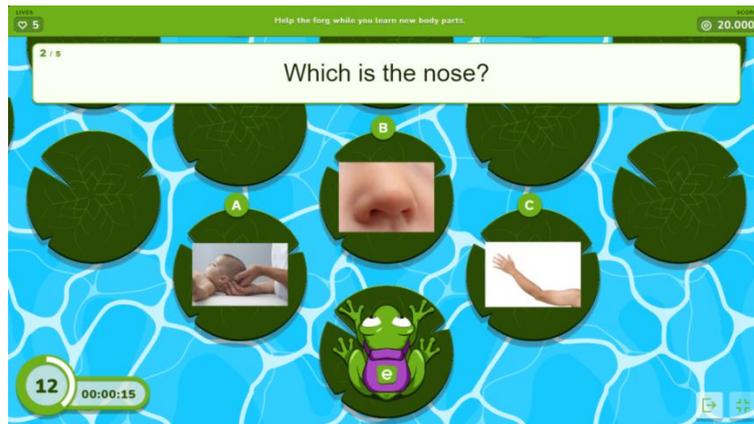
Duración: 25 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, en grupo.

Descripción:

Esta actividad está formada por dos partes. En la primera parte, la profesora enseñará a los niños cinco nuevas partes del cuerpo (*leg, arm, head, nose y chin*). Para ello, simplemente, dirá a los niños estas partes mientras se las señala en su propio cuerpo. Los niños deben repetir lo que hace la profesora, mientras dicen la palabra correspondiente. Se repetirá varias veces para que los alumnos adquieran el vocabulario. Seguidamente, se realizarán dos actividades: primero, los alumnos cerrarán los ojos y la profesora dirá una de las partes del cuerpo. Los alumnos, deberán señalarla en su propio cuerpo y la profesora lo comprobará. Esto se realizará con todas las palabras del vocabulario nuevo. La siguiente actividad consiste en lo contrario, la profesora señala una parte de su cuerpo y los niños deben decir cuál es.

Una vez hecho esto, pasamos a la segunda parte de la actividad. Es un juego interactivo en el que tienen que ayudar a una rana a llegar a la orilla, saltando de nenúfar en nenúfar. Para ello, en el juego aparecerán diversas preguntas como: "*Which is the leg?*" y debajo de esta aparecerán tres imágenes. Los niños irán saliendo a la pizarra digital a marcar la imagen que creen correcta.



Fuente: elaboración propia.

Juego interactivo: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19332212-help-the-frog-while-you-learn-new-body-parts.html>

Materiales:

- Pantalla digital
- Juego interactivo

• ACTIVIDAD 5

Nombre: *What body parts does Harry have?*

Objetivos:

- Identificar las partes del cuerpo aprendidas en el cuerpo de los demás.
- Relacionar una palabra con la parte del cuerpo correspondiente.

Duración: 25 minutos.

Participantes: todos los miembros del aula, individualmente y por turnos.

Descripción:

Este juego interactivo consiste en unir el nombre de la parte del cuerpo en su correspondiente en el dibujo de Harry Potter. Cada niño, de uno en uno, irá saliendo a la pizarra, debe leer la palabra que elija y colocarla en su correspondiente lugar. Si falla, el turno pasa al siguiente

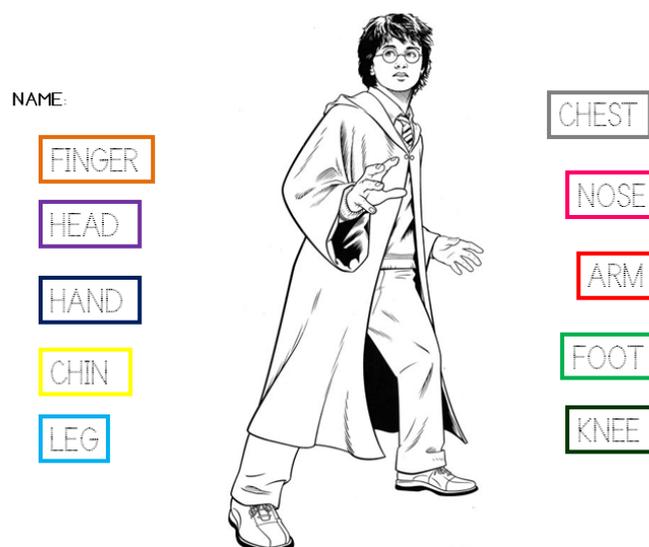
compañero. Cuando el juego se haya completado, si todavía hay alumnos que no han salido a la pizarra, se volverá a empezar hasta que todos hayan participado.



Fuente: elaboración propia.

Juego interactivo: <https://wordwall.net/resource/73412886/what-body-parts-does-harry-have-act-5>

Después, se les reparte una ficha con la imagen de Harry y los nombres de las partes del cuerpo escritas alrededor, rodeadas con un cuadrado de diferentes colores. Los niños tienen que repasar con lápiz dichas palabras y, después, unirlas con la respectiva parte corporal, utilizando una pintura de acuerdo con su color, así como colorear de ese mismo color la parte señalada. La ficha para realizar la actividad es la siguiente:



Fuente: elaboración propia.

Materiales:

- Pizarra digital
- Juego interactivo
- Folio con la imagen de Harry Potter y los nombres de las partes del cuerpo
- Lápiz y pinturas

Al finalizar la sesión, como recompensa tras haber superado la segunda y tercera sesión en *the Chamber of the Secrets*, los niños pegarán en su *booklet* la pegatina de las gafas de Harry Potter.

SESIÓN 4: DIAGON ALLEY

- ACTIVIDAD 6

Nombre: *One little finger*

Objetivos:

- Memorizar una canción y repasar el vocabulario aprendido a través de ella.
- Introducir y representar los conceptos *up* y *down*.
- Identificar las partes del cuerpo en sí mismos.
- Seguir el ritmo de la canción y representarla con los gestos corporales adecuados.

Duración: 15 minutos.

Participantes: todos los alumnos de la clase, individualmente.

Descripción:

Esta actividad consiste en el aprendizaje de la canción *One little finger* (canción completa en anexo 2) para repasar el vocabulario aprendido anteriormente, ya que aparecen los conceptos que se han enseñado a lo largo de las sesiones anteriores:

One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap

*Point your finger up, point your finger down
Put it on your head, head!*

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your nose, nose!*

Para comenzar, los niños se situarán en el espacio vacío del aula, de pie y mirando a la pantalla digital, donde la profesora proyectará la canción con su respectivo vídeo. Primero, los niños observarán este vídeo mientras escuchan la canción. Seguidamente, el docente enseñará a sus alumnos la letra y los gestos que aparecen en la canción para recordar el vocabulario correspondiente, mientras los niños repiten todo esto. Después, se volverá a reproducir la canción y los niños deberán cantarla y representarla al mismo tiempo.

Una vez aprendida la canción, la actividad continúa con un juego interactivo de elección múltiple. En este juego, la canción y el vídeo aparecen con la letra, pero le faltan algunas palabras. Los niños deben decir cuál es la que falta y seleccionarla entre las palabras que aparecen en la pantalla digital. Esto se realizará con la ayuda de la docente, que ayudará a leer las palabras, ya que algunas no reconocerán todas. También, con esta canción se introducirán los conceptos *up* y *down*, que aparecen repetidamente, a través de estos gestos:



Up



Down



Fuente: Lyrics Training.

Juego interactivo: <https://es.lyricstraining.com/en/play/aaron-stewart/one-little-finger-super-simple-songs/HpBOeCaIQp#b7c>

Materiales:

- Pizarra digital
- Canción y vídeo *One little finger*
- Juego interactivo de elección múltiple
- Altavoz

• ACTIVIDAD 7

Nombre: *Left, right*

Objetivos:

- Estimular y practicar la coordinación óculo-manual y la motricidad fina.
- Leer las palabras que se proponen.
- Adquirir y representar los conceptos *left* y *right*.
- Identificar las partes del cuerpo en sí mismos y en otras personas.

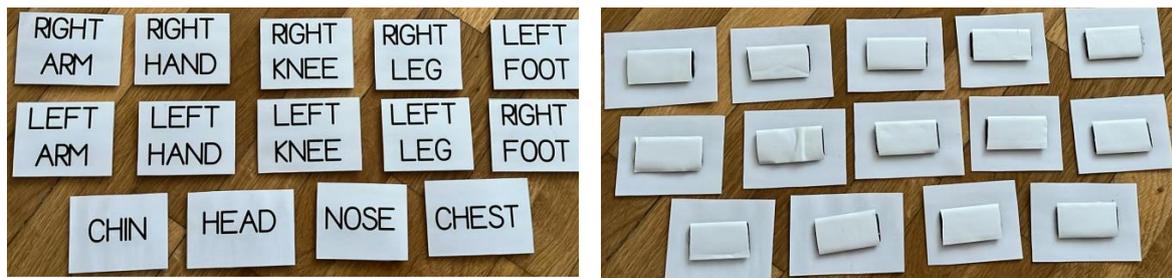
Duración: 15 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula.

Descripción:

Esta actividad consiste en la adquisición de la lateralidad a través de los conceptos *left* y *right*. Para comenzar la actividad, la profesora repartirá dos cuerdas a cada niño para que, con su ayuda, se las aten a la muñeca y al tobillo del lado derecho. La maestra también lo hará. Después, la profesora indicará a los niños lo siguiente: “*The wrist that has the rope is the right one and the wrist that has nothing is the left. The ankle that has the rope is the right one and the ankle that has nothing is the left one*”, señalándose claramente las partes del cuerpo dichas y los lado correspondientes. De esta manera también se introducen dos conceptos nuevos en el vocabulario de las partes del cuerpo: *wrist* (muñeca) y *ankle* (tobillo). Después, se realizará el juego de *Simon says*: la profesora dirá, por ejemplo, “*Simon says: left ankle*”, los niños tienen que levantar la parte del cuerpo correspondiente. Si la docente no dice las palabras “*Simon says*”, y solamente dice “*left ankle*” los niños no deberán hacer nada. En cada partida se comprobará si los niños lo han hecho correctamente. Esta actividad se realizará durante un periodo corto de tiempo, hasta que la gran mayoría de niños y, si es posible todos, hayan adquirido esta lateralidad.

Para continuar, previamente a la realización de la actividad, el docente debe crear unas tarjetas con el vocabulario de las partes del cuerpo que se han aprendido en las sesiones anteriores, junto con las dos palabras nuevas, señalando también si es derecha o izquierda, por ejemplo, *RIGHT ARM*, *LEFT FOOT*, etc. Estas tarjetas estarán plastificadas y tendrán un velcro por detrás. Para realizar la actividad, los niños se colocan sentados en forma de U en el espacio vacío del aula, y el protagonista de ese día saldrá al centro. La docente le pegará en el chándal del niño una parte del velcro, en los lugares donde haya que colocar las tarjetas que se van a utilizar. Después, la profesora reparte por el suelo estas tarjetas. De uno en uno, cada niño saldrá al centro, cogerá la tarjeta que quiera y, con ayuda de la maestra, leerá lo que pone y colocará la tarjeta donde crea que es su lugar. Si no la coloca correctamente dejará la tarjeta en el suelo y el turno pasará al siguiente alumno, quien cogerá otra tarjeta y realizará el mismo proceso. Una vez que todos los alumnos hayan salido y se hayan acabado las tarjetas, el protagonista debe comprobar si están bien colocadas leyendo lo que pone en cada una. Si no lo están, debe colocarlas en su sitio con ayuda de los demás compañeros. La actividad finaliza cuando todas las tarjetas están en su lugar y, como repaso final, todos los alumnos junto con la profesora leerán las tarjetas mientras señalan en su propio cuerpo esa parte que han leído.



Fuente: elaboración propia.

Materiales:

- Tarjetas con el vocabulario
- Velcro

SESIÓN 5: DIAGON ALLEY

• ACTIVIDAD 8

Nombre: *Do you have these body parts?*

Objetivos:

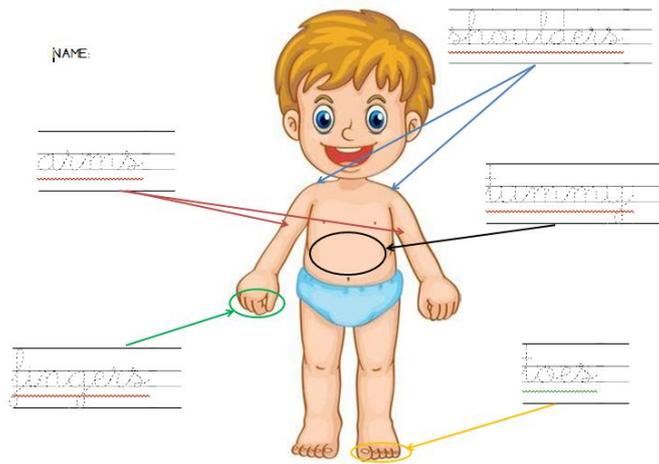
- Aprender las palabras nuevas establecidas.
- Iniciar el aprendizaje del plural.

Duración: 10 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, de manera individual.

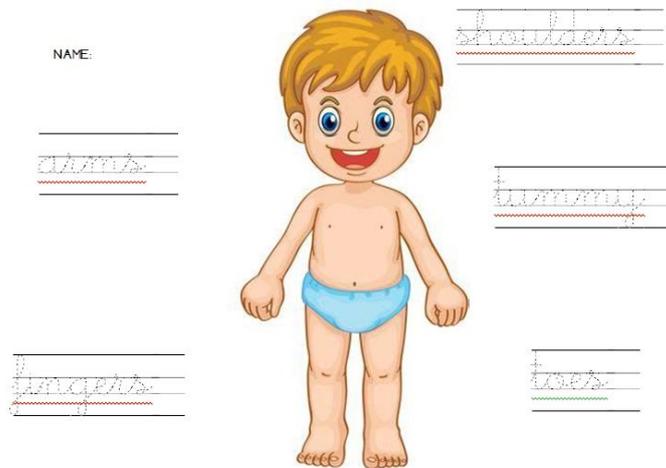
Descripción:

Las palabras nuevas que los niños deben aprender son: *toes*, *shoulders* y *tummy*, además de los plurales *fingers* y *arms*. En una imagen del cuerpo humano que se proyecta en la pizarra digital, la profesora señalará con una flecha estas nuevas partes que los niños van a aprender. En el principio de la flecha hay un recuadro en el que habrá que poner el nombre. Este aparece escrito con puntos y, para descubrir lo que pone, hay que repasarlos. Pero antes de esto, la profesora preguntará: “*Which are the body parts indicated?*”, los niños harán una lluvia de ideas y la profesora dirá “*Let’s find out!*”. Será ella quien escriba los nombres en los recuadros de la pantalla digital. Después, los alumnos serán los encargados de leer lo escrito.



Fuente: elaboración propia.

A continuación, se repartirá a cada uno de los niños un folio con la misma imagen y recuadros que aparecen en la pizarra digital, pero sin las flechas que señalan cada parte del cuerpo. Deberán repasar los nombres con lápiz y, después, con rotulador, y unir cada uno con su correspondiente parte del cuerpo.



Fuente: elaboración propia.

Materiales:

- Pizarra digital
- Ficha
- Lápiz
- Rotuladores

- ACTIVIDAD 9

Nombre: *We've got two legs*

Objetivos:

- Trabajar el vocabulario en plural.
- Identificar en número de las diferentes partes del cuerpo que tiene el esquema corporal.
- Repasar algunas palabras del vocabulario sobre los animales y sus partes del cuerpo.

Duración: 30 minutos.

Participantes: todos los niños del aula.

Descripción:

Para esta actividad he elegido un recurso de British Council, que se divide en tres partes.

La primera parte consiste en hacer un repaso de ciertas palabras del vocabulario aprendido anteriormente (*arms, hands, fingers, toes, feet y legs*) a través de imágenes. Debajo de cada una de ellas hay un espacio en blanco para colocar el nombre de la parte del cuerpo correspondiente. Este nombre aparece en la parte superior, junto con un altavoz que, si clicamos, pronuncia la palabra. Además, aparece vocabulario añadido sobre los animales y algunas de sus partes del cuerpo: *paws* (patas), *cat* (gato), *claws* (garras) y *fur* (pelaje). Estos alumnos ya conocían estas palabras porque anteriormente habían trabajado el vocabulario de los animales. La dinámica es la siguiente: la docente clicará en el botón del altavoz de cada palabra para que se reproduzca el nombre de la parte del cuerpo. Luego, elegirá a un niño para que salga a la pizarra a colocar el nombre junto a su imagen correspondiente.

We've got two legs
 Match the word to the picture. 10 items remaining

claws hands fur arms toes fingers
 legs feet paws cat

Fuente: British Council.

Para la segunda parte de la actividad la profesora reproducirá la canción y vídeo *We've got two legs* (completa en el anexo 2).

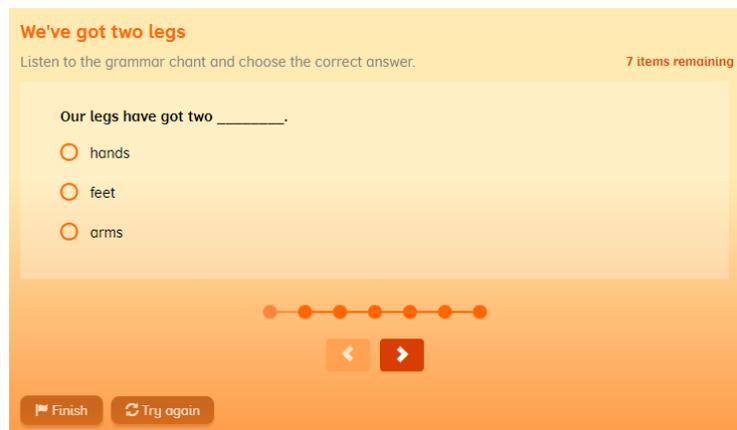
*We've got two legs
 Our legs have got two feet
 Our feet have got ten toes
 For walking in the street.*

*We've got two arms
 Our arms have got two hands
 Our hands have got ten fingers
 But I don't understand.*

Esta canción trata sobre cuántas partes del cuerpo tenemos, por lo que, en cada una de estas frases la profesora pausará la canción y repetirá esta frase señalando en su cuerpo lo que dice. Los niños deberán repetir lo que dice y hacer la profesora. La canción se volverá a repetir y los niños deberán señalarse las partes del cuerpo correspondientes. Al finalizar la canción, la maestra preguntará a los niños: *“How many hands do we have?”*, *“How many legs do we*

have?”; también podrá realizar estas preguntas con partes del cuerpo que no aparecen en esta canción pero sí que se han trabajado en clase, por ejemplo: “*How many heads do we have?*” o “*How many knees do we have?*”; así como preguntar de manera individual a los niños: “*Julia, how many fingers do you have?*”, “*And Pablo, how many noses do you have?*”.

La tercera parte de la actividad consiste en rellenar frases con la palabra que falta. Esta palabra aparece debajo de la frase en forma de elección múltiple. Hay que seleccionar la palabra correcta. Para ello, la profesora leerá la frase y las palabras, los niños deben decir cuál creen que es la correcta y la profesora marcará la que sus alumnos indiquen.



Fuente: British Council.

Estos tres recursos los podemos encontrar en el siguiente link:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/grammar-vocabulary/grammar-chants/weve-got-two-legs>

Materiales:

- Pantalla digital
- Canción y vídeo *We've got two legs*
- Altavoz
- Juego interactivo

- ACTIVIDAD 10

Nombre: *Build Harry's body*

Objetivos:

- Ordenar el esquema corporal.
- Desarrollar las habilidades motoras finas y la coordinación mano-ojo.
- Trabajar la concentración.

Duración: 20 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, de manera individual.

Descripción:

La profesora repartirá a cada niño las piezas de un puzle de la figura del cuerpo de Harry Potter. Los niños deberán pegar estas piezas en el orden correcto, en un folio en blanco, para formar la figura de Harry Potter. Los resultados del puzle se colocarán en una de las paredes del aula.



Fuente: elaboración propia.

Materiales:

- Piezas del puzle de la figura del cuerpo de Harry Potter
- Folio en blanco
- Pegamento

Al finalizar la sesión, como recompensa tras haber superado la cuarta y quinta sesión en *Diagon Alley*, los niños pegarán en su *booklet* la pegatina de la lechuza de Harry Potter.

SESIÓN 6: THE QUIDDITCH FIELD

- ACTIVIDAD 11

Nombre: *Move!*

Objetivos:

- Recordar el vocabulario aprendido.
- Ejercitar la lateralidad.
- Comprender y memorizar la canción y asociar los gestos con la letra.

Duración: 15 minutos.

Participantes: todos los niños del aula.

Descripción:

Esta actividad consiste en el aprendizaje de la canción *Move!* (canción completa en anexo 2). Con esta canción repasan el vocabulario aprendido anteriormente, ya que aparecen los conceptos que se han enseñado a lo largo de las sesiones anteriores:

Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.

Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!

Raise your arms.
Turn around.
Wiggle your fingers.
Now touch your...head!

Para comenzar, los niños se situarán en el espacio vacío del aula, de pie y de cara a la pantalla digital, donde la profesora proyectará la canción con su respectivo vídeo. Antes de reproducir la canción, la profesora repartirá las mismas cuerdas que se utilizaron para la actividad 7: *left*, *right*, y los niños se las colocarán en los mismos lugares, es decir en la muñeca y tobillo del lado derecho. Después, se recordarán estas dos palabras jugando al mismo juego de dicha actividad: *Simon Says*, ya que la presente canción dice: “*Move to the left*” y “*Move to the right*”.

A continuación, se reproducirá la canción y el vídeo, y los niños observarán lo observarán mientras escuchan la canción. Seguidamente, el docente enseñará a sus alumnos la letra y los gestos que aparecen en la canción para recordar el vocabulario correspondiente, mientras los niños repiten todo esto. Después, se volverá a reproducir la canción y los niños deberán cantarla y representarla al mismo tiempo.

Materiales:

- Cuerdas
- Pantalla digital
- Canción y vídeo *Move!*
- Altavoz

• ACTIVIDAD 12

Nombre: *Statues and mummies*

Objetivos:

- Reconocer e identificar las partes del cuerpo aprendidas en el cuerpo de los demás y en el propio.
- Seguir el ritmo de la música.
- Respetar el cuerpo del otro.

Duración: 15 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula.

Descripción:

Para comenzar, entre todos los niños, con la ayuda del profesor, movemos las mesas hasta la parte delantera del aula para dejar gran parte de la clase vacía (esta actividad también se puede realizar en el polideportivo, aula de psicomotricidad o en el patio).

Este juego consiste en que los niños son estatuas, y uno de ellos es una momia. Primero, la profesora preguntará a los niños: “*Do you know what a mummy is?*”, “*And a statue?*”, “*Do the statues move?*”. Para continuar, al niño que hace de momia se le vendan los ojos para que no vea nada. Mientras suena la banda sonora de las películas de Harry Potter, todos los participantes, menos la momia, se mueven por el aula a un ritmo de la música. Cuando esta para de sonar, todos los alumnos se quedan quietos y la momia empieza a caminar hasta encontrar a un alumno. Tiene que tocarle, con cuidado, una parte del cuerpo, identificarla y decir su nombre en inglés. Si lo dice correctamente, la estatua se convierte en momia. Si la respuesta es incorrecta, el juego continúa igual. La última estatua que se salve será la ganadora, pero solo si acierta todas las partes del cuerpo aprendidas señalándolas en su propio cuerpo. Si no las sabe, todos sus compañeros le ayudarán, y todos serán ganadores.

Materiales:

- Vendas

SESIÓN 7: THE QUIDDITCH FIELD

- ACTIVIDAD 13

Nombre: *Feel the emotions*

Objetivos:

- Aprender algunas emociones.
- Reconocer algunas emociones en sí mismos y en los demás.
- Representar emociones en diferentes situaciones.

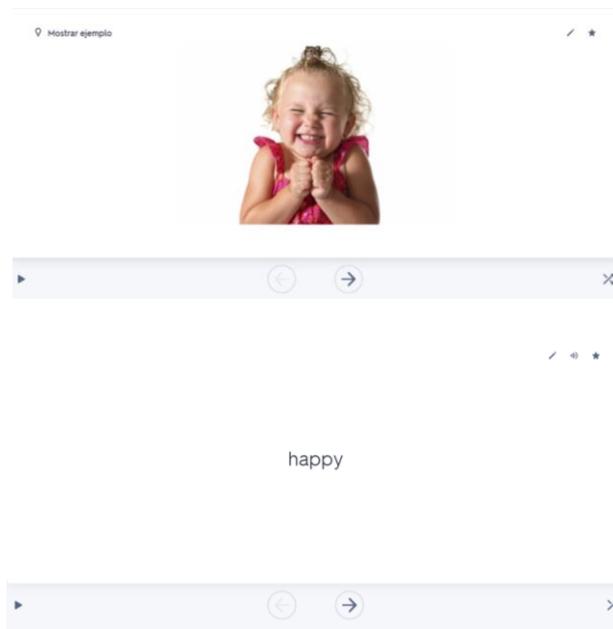
Duración: 30 minutos.

Participantes: todos los niños de la clase.

Descripción:

En esta actividad los niños van a aprender cuatro palabras sobre el vocabulario de los sentimientos. Estas son: *happy*, *angry*, *scared* y *sleepy*. Para ello, la actividad se divide en tres partes:

La primera parte consiste en el aprendizaje del vocabulario a través de *flashcards*. La profesora pondrá en la pantalla digital las fotografías que representan estas emociones, con su respectivo nombre en inglés. Se repetirán hasta que los alumnos se las hayan aprendido.



Fuente: elaboración propia.

Flashcards: <https://quizlet.com/922350387/flashcards>

La segunda parte consiste en recrear las emociones con nuestras caras. Primero, la profesora dirá el nombre de las emociones aprendidas y las recreará con la cara, los niños deben repetirla. Después, la profesora solamente dirá el nombre de las emociones, una por una, y los niños son los que deberán recrearlas. Por último, el juego se realizará al revés, la profesora representará los sentimientos con la cara y los niños deberán decir el nombre del que se trata.

Para finalizar, la tercera parte de la actividad consiste en que la profesora les contará una situación para cada una de las emociones. La profesora se ayudará de gestos para asegurarse que los niños identifiquen la emoción que sentirían en dicha situación. Por ejemplo: “*We are playing in the park and a child lend us his toys. How will we feel?*” (*happy*), “*If other child hits me, how will I feel?*” (*angry*), “*If we see a monster or something we don’t like, how will*

we feel? (scared), “After spending all day learning and playing, and we are very tired, how will we feel?” (sleepy).

Materiales:

- Pantalla digital
- Flashcards de las emociones

- ACTIVIDAD 14

Nombre: *The memory of emotions*

Objetivos:

- Desarrollar habilidades cognitivas.
- Estimular la memoria.
- Conocer nuevas emociones en una lengua extranjera.

Duración: 15 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula.

Descripción:

Esta actividad está compuesta por dos partes.

La primera consiste en el juego *memory*. Para comenzar, aparecen en la pizarra digital unas cartas por la parte de atrás. En estas cartas hay cuatro palabras, las aprendidas en la actividad anterior sobre los sentimientos (*sleepy, happy, angry y scared*), con sus respectivas imágenes que las representan. El juego consiste en relacionar la palabra o imagen que aparece con su correspondiente. Para ello, la profesora llamará a los niños del aula, de uno en un, para que cliquen en una de las cartas. Si en esta aparece la palabra, deben leerla todos juntos y, si aparece una imagen, deben identificar la emoción. Ese mismo niño pulsará en otra carta. Tanto si la respuesta es correcta como si no, el turno pasará al siguiente compañero. Los niños deben memorizar el lugar de cada una de las palabras e imágenes para unir las con su correspondiente. El reto finaliza cuando todas las cartas estén emparejadas correctamente.

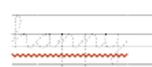
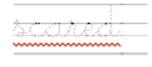
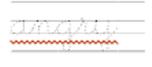
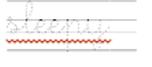


Fuente: elaboración propia.

Memory: <https://puzzel.org/es/memory/play?p=-NzhUIVEXi2Gsl4QOPLc>

Para la segunda parte de la actividad, la profesora repartirá una ficha a cada uno de sus alumnos. Aquí aparecen cuatro imágenes que corresponden con las cuatro emociones aprendidas y, enfrente, las palabras escritas. Los niños deben repasar estas palabras (primero con lápiz y luego con rotulador), leerlas y unir las con la emoción correspondiente. Para realizar esta actividad no tendrán ninguna guía en la pizarra digital.

NAME _____

Fuente: elaboración propia.

Materiales:

- Pizarra digital
- Juego *memory*
- Ficha
- Lápiz
- Rotuladores

- ACTIVIDAD 15

Nombre: *If you're happy*

Objetivos:

- Identificar la emoción en la canción.
- Representar la emoción a través de la expresión facial y corporal.
- Seguir el ritmo de la canción.

Duración: 15 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, individualmente.

Descripción:

Esta actividad consiste en el aprendizaje de la canción *If you're happy* (canción completa en anexo 2) para repasar el vocabulario aprendido anteriormente, ya que aparecen los conceptos que se han enseñado a lo largo de las sesiones anteriores:

If you're happy happy happy, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands.

If you're angry angry angry, stomp your feet.
If you're angry angry angry, stomp your feet.
If you're angry angry angry, stomp your feet, stomp your feet.
If you're angry angry angry, stomp your feet.

Para comenzar, los niños se situarán en el espacio vacío del aula, de pie y mirando a la pantalla digital, donde la profesora proyectará la canción con su respectivo vídeo. La

profesora reproducirá la canción con el vídeo en la pizarra digital una vez. Seguidamente, ella enseñará la canción a sus alumnos mientras la representa y ellos la imitan. Además, durante el proceso, la profesora puede hacer preguntas como: “*If I have this face, what am I feeling?*” (mientras recrea las caras respectivas a las emociones aprendidas). Como durante la canción, cuando aparece una emoción, se realiza una acción, la profesora representará esta acción asociada a la acción y, después, puede hacer preguntas como: “*If I’m happy, what do I do?*” o “*If I am stomping my feet, what emotion am I feeling?*”. Así pues, cuando los alumnos ya hayan aprendido la canción, las emociones y las acciones, la profesora volverá a reproducir la canción y el vídeo y toda la clase representará la canción cantando y haciendo los pasos aprendidos.

Materiales:

- Pizarra digital
- Canción y vídeo *If you’re happy*
- Altavoz

Al finalizar la sesión, como recompensa tras haber superado la sexta y séptima sesión en *the Quidditch field*, los niños pegarán en su *booklet* la pegatina de la snitch dorada.

SESIÓN 8: THE GREAT HALL

Las dos actividades de esta última sesión se realizarán a modo de evaluación al alumnado.

- ACTIVIDAD 16

Nombre: *Harry almost has his wand!*

Objetivos:

- Identificar y reconocer en sí mismos y en los demás todas las partes del cuerpo aprendidas.
- Leer las partes del cuerpo en inglés.
- Desarrollar la motricidad fina.

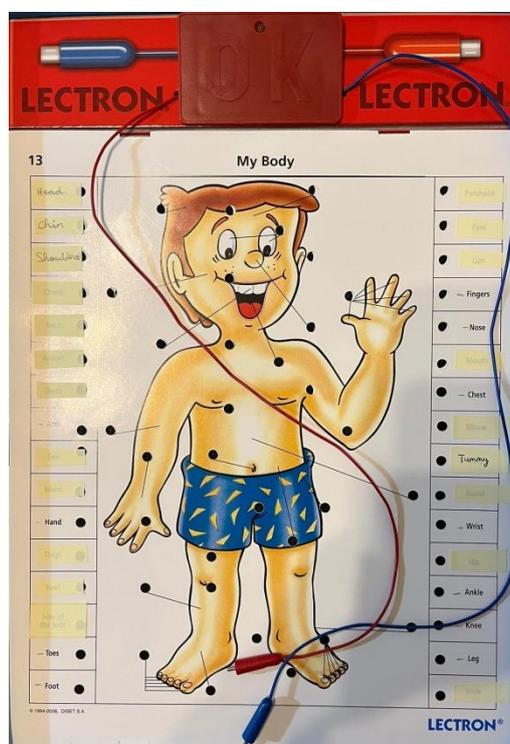
Duración: 20 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, individualmente.

Descripción:

Para comenzar esta primera actividad de evaluación, la profesora repartirá a los niños un folio en blanco y les pedirá que pongan su nombre por detrás del folio y, por la parte de delante, se dibujen y coloren a ellos mismos junto a Harry Potter y, si quieren, a otros personajes, así como el castillo de Hogwarts. Esta tarea se realizará para que, más tarde, la profesora pueda comparar el primer dibujo de los niños con este, y ver las diferencias y avances producidos a lo largo de las sesiones.

Mientras los alumnos realizan este dibujo, la profesora llamará les uno a uno para que vayan a su mesa. Aquí, realizará un juego llamado Lectrón; este juego está formado por un cable rojo, uno azul y una luz led verde, y una plantilla con el dibujo de un niño que, alrededor, aparecen escritas diferentes partes del cuerpo. El niño debe leer las partes del cuerpo en voz alta, de una en una, y señalar esas partes en el dibujo. Para ello, utilizará estos cables poniéndolos sobre el nombre y el dibujo, si la respuesta es correcta, la luz verde se encenderá, pero si es incorrecta, no se encenderá. Cuando acaba este juego, el niño vuelve a su sitio a continuar el dibujo y la profesora llamará a otro alumno.



Materiales:

- Folio en blanco
- Lápiz
- Pinturas
- Lectrón

- ACTIVIDAD 17

Nombre: *All the songs*

Objetivos:

- Repasar las canciones.
- Señalar las partes del cuerpo que aparecen en la canción.
- Seguir el ritmo de la música.

Duración: 10 minutos.

Participantes: todos los alumnos del aula, de forma grupal.

Descripción:

Como actividad final se van a reproducir en la pantalla digital las canciones y vídeos aprendidos a lo largo de toda la situación de aprendizaje. Los niños deberán representarlas a través del canto y el movimiento, y siguiendo el ritmo. La primera canción es el musicograma de *Hedwig's theme*, la segunda es *One little finger*, la tercera es *We've got two legs*, la cuarta es *Move!* y la quinta es *If you're happy*.

Materiales:

- Pantalla digital
- Canciones: musicograma de *Hedwig's theme*, *One little finger*, *We've got two legs*, *Move!* y *If you're happy*
- Altavoz

Al finalizar la sesión, como recompensa tras haber superado la octava sesión en *the Great Hall*, los niños recibirán una varita como la de la fotografía siguiente para ayudar a Harry Potter a luchar contra Voldemort:



3.9. Evaluación

La evaluación de esta situación de aprendizaje se divide en tres partes: la evaluación de los conocimientos adquiridos de los niños, la evaluación de la práctica docente y la evaluación de la misma situación de aprendizaje.

A continuación, empiezo describiendo la evaluación de los alumnos desde el principio de la situación de aprendizaje hasta su finalización. Para comenzar, en la actividad 1 explico que los alumnos deben realizar un dibujo en el que aparezca Harry Potter junto con ellos mismos, sin disponer de ninguna imagen que les guíe. Estos dibujos se utilizarán como evaluación inicial de los alumnos, ya que en ellos plasman las partes del cuerpo que tienen adquiridas. Junto con este recurso, la docente completará la evaluación inicial con una rúbrica compuesta por dos ítems, los cuales se valorarán mediante SÍ o NO. Además, esta rúbrica añade un apartado para las observaciones que el profesor necesite añadir:

Evaluación	SÍ	NO
Representa correctamente su propio esquema corporal		
Representa correctamente el esquema corporal de los demás		
Observaciones:		

A lo largo de todas las actividades, la maestra evaluará a los alumnos a través de observación directa, y al finalizar cada sesión realizará anotaciones sobre los aprendizajes de cada uno de sus alumnos en un cuaderno de campo.

La evaluación final corresponde con las actividades 16 y 17, en las que los niños deben identificar y relacionar cada parte del cuerpo con su nombre, así como cantar y bailar las canciones aprendidas y realizar otro dibujo con las mismas condiciones que en la primera actividad. Este último dibujo se comparará con el primero para ver las diferencias entre ellos y visualizar los avances de los alumnos. Para completar la evaluación final, la profesora creará otra rúbrica con 6 ítems, los cuales se valorarán de 1 al 4, siendo el 1 la menor puntuación y 4 la máxima. También, cuenta con un apartado de observaciones:

Evaluación	1	2	3	4
Representa correctamente su propio esquema corporal				
Representa correctamente el esquema corporal de los demás				
Sabe todo el vocabulario trabajado de las partes del cuerpo en inglés				
Relaciona e identifica el nombre de las partes del cuerpo que lee en inglés en su propio cuerpo y el de los demás				
Relaciona e identifica el nombre de las partes del cuerpo que escucha en inglés en su propio cuerpo y el de los demás				
Memoriza las canciones de las partes del cuerpo en inglés				
Representa las canciones mediante gestos y movimientos asociados a las letras de las canciones en inglés				
Identifica y representa las propias emociones en inglés				
Identifica y representa las emociones de los demás en inglés				
Observaciones:				

En cuanto a la evaluación de la propia práctica docente o autoevaluación, se realizará a través de un portfolio donde la misma profesora recogerá toda la información acerca de su práctica pedagógica a partir de su trabajo realizado dentro y fuera del aula. Anotará ideas y observaciones sobre la realización y puesta en práctica de cada actividad, lo sucedido durante cada una de ellas y las conclusiones a las que llega al finalizar cada sesión. De esta manera, podrá analizar claramente qué ha funcionado en el aula, qué no y qué cambios y mejoras

realizaría en el futuro para realizar esta situación en concreto, para adaptarla a otros ámbitos o para crear nuevas situaciones de aprendizaje.

Por último, la valoración de la situación de aprendizaje se realizará en dos partes: primero, al finalizar la situación, preguntará a los niños en inglés:

- *“Have you learned a lot with Harry Potter?”*
- *“And did you like working with him?”*
- *“What was your favourite activity?”*
- *“Didn’t you like any activity?”*

La segunda parte de la evaluación la realiza la maestra mediante una rúbrica con siete ítems que se valorarán a través de SÍ o NO. Además, aparece un apartado de observaciones:

Evaluación	SÍ	NO
Se han cumplido los objetivos establecidos		
Se ha cumplido el tiempo establecido para cada actividad		
Los materiales y recursos han sido los apropiados		
Se han adaptado las actividades a las necesidades de los alumnos en cada momento		
Las actividades han sido las adecuadas para la edad y las capacidades de los alumnos		
El espacio elegido para la realización de las actividades ha sido el adecuado		
El docente ha servido como guía y mediador para sus alumnos en la realización de las actividades		
Observaciones:		

4. CONCLUSIÓN

La música tiene grandes beneficios, en particular he destacado el movimiento, las emociones y la memoria porque me parece que son los que más se pueden relacionar con la enseñanza de nuevo contenido (no solamente inglés) mediante la música. Cuando los niños escuchan palabras o expresiones nuevas por primera vez puede que no las entiendan, pero si las unimos a gestos, ritmos o acciones, el proceso de comprensión y adquisición podrá acelerarse. De hecho, es muy posible que ese nuevo conocimiento permanezca en su memoria a largo plazo, lo que hace este aprendizaje más efectivo. Pero para comprender cómo se produce el aprendizaje a través de la música, me pareció interesante e importante saber de qué manera influye este recurso en el desarrollo psicoevolutivo de los niños desde el nacimiento y no solamente desde los tres años porque, con estos conocimientos, es más sencillo entender la evolución y maduración de los pequeños con el paso de los años.

También, me gustaría destacar varios estudios que me han ayudado a entender cómo incluir la música en una situación práctica:

- El método de Edgar Willems (2001) dio lugar al *ritmo viviente*, que se refiere al movimiento del cuerpo que se produce para seguir el ritmo de la música.
- Jos Wytack continuó el estudio del método Orff, y creó el *musicograma* (Cuevas, 2015).
- El estudio de la influencia de la música en el control y la expresión de las emociones de Lárcarcel (2003).
- La explicación del proceso de memorización según Trelles (1993).
- Según Murphy (1992) las canciones con letra contribuyen a la adquisición del lenguaje mediante repetición involuntaria.

En cuanto a la metodología, es de señalar que para la creación de la situación de aprendizaje he utilizado un hilo conductor sobre el mundo de Harry Potter, donde los niños ayudaban a este personaje a encontrar su varita para salvar el mundo y, para ello, debían aprenderse las partes del cuerpo en inglés. Esto lo he realizado a través de una selección de canciones que he alternado con otros juegos digitales creados con diversas aplicaciones, tareas en papel para practicar la lectoescritura y la motricidad fina, y otras actividades con objetos tangibles o sin ningún objeto, que cuentan con varios niveles de dificultad, los cuales aumentan a medida que transcurren las sesiones. Todo esto ha apoyado la adquisición del nuevo vocabulario. Es por esto que creo que esta situación de aprendizaje tiene un buen planteamiento, ya que combina

varios tipos de dinámicas, tanto tradicionales como innovadoras, junto con el aprendizaje de canciones que hará que los alumnos interioricen el vocabulario sin darse cuenta.

Sinceramente, me gustaría poder poner en práctica esta situación de aprendizaje en un futuro cercano ya que así podría realizar un análisis de los resultados, y sería consciente de qué funciona y qué no y, con los fallos cometidos, mejorar estas actividades y las futuras que realice.

Además, en mi futuro como docente, me gustaría seguir investigando y, con ello, contribuir al ámbito educativo en el uso de la música en el aula para la enseñanza de inglés. Estos son algunos de los caminos que me gustaría emprender:

- Diseñar un currículo de objetivos y actividades basado en canciones en inglés para el segundo ciclo de Educación Infantil. Estaría ordenado en tres apartados, uno para cada curso. En estos apartados aparecerían una serie de canciones (letra incluida) con ideas para crear sus respectivas actividades y los recursos necesarios para ello, todo esto adaptado a cada curso de la etapa.
- Recoger resultados de la implementación del currículo propuesto para llevar a cabo un estudio actualizado que demuestre los beneficios de la música en Educación Infantil, junto con la utilización de este recurso para la enseñanza de inglés. Para ello, compararía a dos grupos de 22 alumnos cada uno durante su trayectoria por todo el segundo ciclo de Educación Infantil. A uno de los grupos se le impartiría inglés de manera tradicional, es decir, con fichas en papel, lápiz y pinturas, y al otro se le daría de manera lúdica, utilizando canciones y combinando juegos digitales, papel y objetos tangibles.
- Programar festivales de música en inglés en el colegio. Creo que una buena forma de motivar tanto al alumnado como a las familias es haciendo un festival en el que los niños cantan e interpretan canciones en inglés, de diferentes temáticas, aprendidas durante el curso. Esto se podría realizar, por ejemplo, al finalizar cada trimestre, o bien en fechas señalada como Navidad o fin de curso. Las familias asistirían al centro a ver las actuaciones de los pequeños.

Así pues, espero que el presente trabajo contribuya, de alguna manera, a seguir investigando sobre la combinación de música e inglés en Educación Infantil y a motivar a futuros estudiantes y maestros a enseñar desde una perspectiva lúdica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

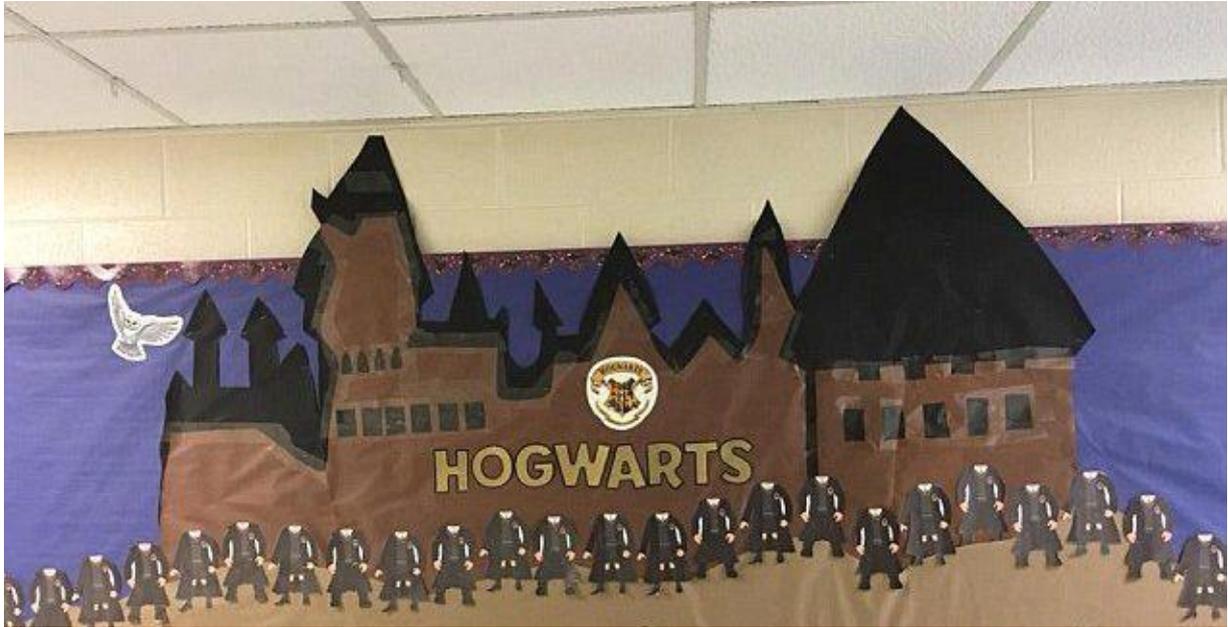
- Aguado-Aguilar, L. (2001). Aprendizaje y memoria. *Revista de Neurología*, 32(4), 373-381.
- Akoschky, J. et al. (2008). *La música en la escuela infantil (0-6)*. GRAÓ.
- Álvarez, I. F. (2004). *La música mejora el aprendizaje y la memoria en la infancia*. *Revista de música culta Filomúsica*, (56). Recuperado de:
<https://www.filomusica.com/filo56/infancia.html>
- Álvarez, M. V. (2010). El inglés mejora a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, (5), 251-256.
- Bachmann, M. L. (1998). *La rítmica Jaques-Dalcroze. Una educación por la música y para la música*. Madrid: Pirámide.
- Ballesteros, S. (1999). Memoria humana: investigación y teoría. *Psicothema*, 11(4), 705-723.
- Bernal, J. y Calvo, M. L. (2000). *Didáctica de la música: la expresión musical en la educación infantil*. Málaga: Aljibe.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis, S.A.
- Cisneros, L. (2014). Guía para la implementación de un área psicomotriz destinada a niños y niñas de 3 a 5 años de edad en Centros de Educación Inicial (CEI) del Cantón Cayambe.
- Cuevas, S. (2015). La educación musical y sus avances metodológicos, desde la segunda mitad del siglo XX a la actualidad. *ARTE Y MOVIMIENTO*, 12, 40-50.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. (2022). *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022, 48191 a 48315.
- Del Barrio, M. V. (2005). *Emociones infantiles. Evolución, evaluación y prevención*. Madrid: Pirámide.
- Fernández, R. (2023). *Los idiomas más hablados en el mundo en 2023*. Statista. Recuperado de:
<https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/#:~:text=El%20ingl%C3%A9s%20es%20en%202022,esta%20lengua%20como%20segundo%20idioma>.
- Fridman, R. (1988). *El nacimiento de la inteligencia musical*. Buenos Aires: Guadalupe.
- Grass, S. M., MacKey, A. y Pica, T. (1998). The role of input in second language acquisition: introduction to the special issue. *The Modern Language Journal*, 82 (3), 299-307.
- García-Moreno, M. D. (2010). La música como recurso didáctico. *Eduinnova*, (25).
- Ho, Y., Cheung, M. y Chan, A.S. (2003). Music training improves verbal but not visual memory: Cross-sectional and longitudinal explorations in children. *Neuropsychology*, 17(3), 439-450.

- Jiménez, C. (1997). El uso de canciones en la clase de inglés. *Revista de investigación e innovación en clase de idiomas*, (9), 137-140.
- Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Pergamon Press Inc.
- Krashen, S. y Terrell, T. (1983). *The natural approach: language acquisition in the classroom*. Prentice Hall Europe.
- Krashen, S. (1985). *The input hypothesis. Issues and implications*. Longman Group UK Ltd.
- La influencia de la música en el desarrollo infantil*. (2021). MDOmadridiario. Recuperado de: <https://www.madridiario.es/499583/la-influencia-de-la-musica-en-el-desarrollo-infantil>
- Lácarcel, J. (2003). Psicología de la música y emoción musical. *Educatio* (20-21), 213-226.
- Las ventajas de aprender inglés durante la infancia*. (2020). UNIR La Universidad en Internet. Recuperado de: <https://www.unir.net/educacion/revista/ventajas-aprender-ingles-infancia/#:~:text=La%20ense%C3%B1anza%20en%20ingl%C3%A9s%20desde,los%20circuitos%20neuronales%20del%20menor>.
- McAndrews, M. P., Cohn, M. y Gold, D. A. (2020). Infusing cognitive neuroscience into the clinical neuropsychology of memory. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 32, 94-101. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.01.011>
- McClay, M., Sachs, M. E. y Clewett, D. (2023). Dynamic emotional states shape the episodic structure of memory. *Nature Communications*, 14(6533). <https://doi.org/10.1038/s41467-023-42241-2>
- Meilij, E. (2018). *Psicología/Neuroanatomía de las emociones I: El sistema límbico*. Ezequiel Meilij Psicólogo Clínico. Recuperado de: http://www.ezequielmeilij.com/2012/12/psicologia-panama-lo-que-aprendi-en-una_14.html
- Murphey, T. (1992). *Music and Song*. Oxford: OUP (Oxford University Press).
- Palou, S. (2004). *Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia. Propuesta educativa*. Barcelona: GRAÓ.
- Pascual, P. (2006). *Didáctica de la música. Didáctica de la música para Educación Infantil*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN, S.A.
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(Nº extra-2), 13-53.
- Piaget, J. y Flavell, J. H. (1981). *La psicología evolutiva de Jean Piaget*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (2022). *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022. BOE-A-2022-1654
- Ruiz, E. (2011). *Expresión musical en Educación Infantil: orientaciones didácticas*. Madrid: CCS.
- Ruiz, M. C. (2008). La enseñanza de idiomas a través de la música. *Innovación y experiencias educativas*, (13), 1-10.
- Swanwick, K. y Tillman, J. (1986). The sequence of musical development: a study of children's composition. *British Journal of Music Education*, 3(3), 305-339. Cambridge University Press.
- Swanwick, K. (2021). *Música, pensamiento y educación*. (4ª edición). Madrid: EDICIONES MORATA, S.L.
- Taylor, D. B. (1997). *Biomedical Foundations of Music as Therapy*. St. Louis, MO: MMB Music.
- Trelles, L. (1993). El aprendizaje y la memoria. *Psicología*, 11(2), 111-124.
- Wallon, H. (1976). *La evolución psicológica del niño*. Buenos Aires: EDITORIAL PSIQUE.
- Willems, E. (1996). El ritmo musical y el movimiento natural en los cursos de Educación Musical. *Revista trimestral de pedagogía musical*, 9, 55-72.
- Willems, E. (2001). *El oído musical: la preparación auditiva del niño*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Willems, E. (2002). *El valor humano de la educación musical*. (3ª edición). Barcelona: Paidós Educador.

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 2

- *One little finger*

<https://www.youtube.com/watch?v=eBVqcTEC3zQ>

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your head, head!*

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your nose, nose!*

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your chin, chin!*

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your arm, arm!*

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your leg, leg!*

*One little finger, one little finger
One little finger, tap-tap-tap
Point your finger up, point your finger down
Put it on your foot, foot!*

*Put it on your leg, leg!
Put it on your arm, arm!
Put it on your chin, chin!
Put it on your nose, nose!
Put it on your head, head!*

*Now, lets wave goodbye
Goodbye*

- *We've got two legs*

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/grammar-vocabulary/grammar-chants/weve-got-two-legs>

*We've got two legs
Our legs have got two feet
Our feet have got ten toes
For walking in the street.*

*We've got two arms
Our arms have got two hands
Our hands have got ten fingers
But I don't understand.*

*Although a cat's got legs
Its legs have just got paws
It hasn't got twenty toes
It's got eighteen claws!*

*I love my cats
I love their fur and claws
They haven't got toes and fingers
But I really love their paws.*

- *Move!*

<https://www.youtube.com/watch?v=VsgpUHUYuJI>

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!*

*Raise your arms.
Turn around.
Wiggle your fingers.
Now touch your ...head!*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!*

*Raise your arms.
Turn around.
Wiggle your fingers.
Now touch your ...toes!*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!*

*Raise your arms.
Turn around.*

*Wiggle your fingers.
Now touch your...chin!*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!*

*Raise your arms.
Turn around.
Wiggle your fingers.
Now touch your...knees!*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!*

*Raise your arms.
Turn around.
Wiggle your fingers.
Now touch your...shoulders!*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the left.*

*Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move, move, move, move.
Move to the right.
Stop!*

*Raise your arms.
Turn around.
Wiggle your fingers.
Now touch your...tummy!*

Move move move move
Move move move move
Move move move move
Move to the left.

Move move move move
Move move move move
Move move move move
Move to the right.
Stop!

Now sit down!

- *If you're happy*

<https://www.youtube.com/watch?v=l4WNRvVjiTw>

*If you're happy happy happy, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands.*

*If you're angry angry angry, stomp your feet.
If you're angry angry angry, stomp your feet.
If you're angry angry angry, stomp your feet, stomp your feet.
If you're angry angry angry, stomp your feet.*

*If you're scared scared scared, say, "Oh no!"
If you're scared scared scared, say, "Oh no!"
If you're scared scared scared, say, "Oh no!" Say, "Oh no!"
If you're scared scared scared, say, "Oh no!"*

*If you're sleepy sleepy sleepy, take a nap.
If you're sleepy sleepy sleepy, take a nap.
If you're sleepy sleepy sleepy, take a nap, take a nap.
If you're sleepy sleepy sleepy, take a nap.*

*If you're happy happy happy, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands, clap your hands.
If you're happy happy happy, clap your hands.*